¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE

#17

EJEMPLAR GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

MARVEL

© 2017 Marvel

panini comics

EL CORREO DE LOS LECTORES

Muchas cuestiones y muy interesantes las que surgen este mes. ¡Gracias a todos por escribir!

@dieguco Ha oído que hay planes para los cómics cósmicos noventeros de **Jim Starlin** y se pregunta si eso incluirá ***Warlock y La Guardia del Infinito.*** Es algo en lo que todavía estamos trabajando y no podemos hablar, pero sí que es nuestro objetivo que incluya esa serie. Atentos a esta revista.

@matartedearte ¡Qué nombre más bonito! Nos manda un montón de cuestiones. Pregunta si nos hemos arrepentido de publicar alguna grapa. Siendo sinceros, sí que lo hemos hecho. Hay veces que hemos apostado por lanzar una grapa que luego no ha contado con el respaldo que esperábamos. ¡Nunca sabes cómo va a funcionar algo hasta que lo pruebas! Por suerte, han sido pocas ocasiones. ¿Al revés? Pues nos hemos arrepentido de no haber lanzado antes **Masacre** en grapa. **Wade** lo hubiera merecido mucho antes. ¿Mejor **Iron Man**, **Victor Von Muerte** o **Riri Williams**? A nosotros nos gusta más **Riri**, pero es cuestión de gustos, y cada cual tiene el suyo. La nueva colección de **Veneno** comenzará numeración, en formato ***100 % Marvel*** y a partir del año que viene. Y sí, para escribir el Spot On hay que leer primero las grapas. ¿Si es un chollo? No hay trabajo mejor, ni honor mayor, en este mundo. La trama de **Hulk Omega** de **Gerry Duggan** quedó más o menos conclusa, pero es verdad que a nosotros nos hubiera gustado que ese **Hulk**, y ese guionista, hubieran seguido adelante mucho más tiempo. Los *crossovers* con **DC**, por cuestiones legales, no es posible reeditarlos, y es una lástima, porque algunos son verdaderamente memorables.

@espaotero En ***Marvel Deluxe*** hemos publicado *Astonishing X-Men* hasta el final de la etapa de **Warren Ellis**, que es lo que encontrarás en el quinto y sexto tomo. Eso sí: la etapa fundamental de **Joss Whedon** y **John Cassaday** acaba en el cuarto.

@polilla272 Nos gustaría recuperar el *Namor* de **John Byrne**. Sería una de las siguientes obras del maestro que tocaría publicar. El problema es que **Marvel** sólo tiene digitalizados los números que dibujó, pero no los siguientes que sólo escribió, y lo suyo sería incluirlos también, así que de momento nos toca esperar.

@AnderLuque Lo más probable es que **Los Vengadores** de **Jonathan Hickman** se publique de manera unitaria en ***Marvel Deluxe***, uniendo las dos series en orden cronológico, para facilitar su lectura, ya que conforman un corpus argumental único. Lo mismo para **La Patrulla-X** de **Brian Michael Bendis**.

@Inakirincon Sí, la serie reciente de los **Illuminati** se quedará inédita. Lo sentimos mucho. ***Thor: Diosa del Trueno*** aparecerá en **Marvel Deluxe** cuando toque.

@Mandyuzki La nueva serie de **America Chavez** se publicará el año que viene, lo más probable que en ***100 % Marvel HC***, dado su carácter de serie abierta al público generalista.

@jfita72 Pregunta si saldrá a la venta de manera individual la colección de cromos promocional 101 portadas **Marvel** que hicieron historia. No nos lo habíamos planteado, pero lo estudiaremos.

@Killian_Spector *X-Men Gold* #1 USA se publicará en castellano a partir de los materiales que remita **Marvel**. *Nick Furia Vs. SHIELD* haría un excelente ***100 % Marvel HC***, pero primero debe agotarse la anterior edición.

@FranNieto84 Nos gustaría sacar más material clásico de **Estela Plateada**, fundamentalmente la etapa de **Steve Englehart** y **Marshall Rogers** junto al especial de **Stan Lee** y **John Byrne**. Dependerá de que surja el hueco en *Marvel Héroes.*

@publio_elio ***El Inmortal Puño de Hierro*** es muy buena candidata a ***Marvel Saga***. Con toda probabilidad, será la serie que sustituya a ***El Castigador*** cuando ésta termine en el tomo doce.

@noentiendoelfinal, **@dimsumcinema** y **JimanEsbirro** preguntan por el cambio en la distribución, ya que ahora se reparten todas nuestras novedades a lo largo del mes. **Panini** busca de esta manera fomentar las visitas a las librerías especializadas y acercarse, en algunos aspectos, al modelo de Estados Unidos, de manera que cada semana haya algo nuevo e interesante a la venta.

@M_A_OESTE ***Jóvenes Vengadores*** de **Gillen** y **McKelvie** es un tebeo increíble. Merece ser reeditado en tapa dura, pero todavía tenemos que encontrar una fórmula. Quizás el ***Marvel Deluxe*** no sea el lugar más apropiado.

@JosePizo y **JimanEsbirro** Tomamos nota de vuestra queja por los problemas de transparencia en las grapas. Ojalá que pronto podamos dar buenas noticias al respecto.

Como cada mes hay muchas respuestas que hemos tenido que dar de manera electrónica, pero ellos también entran en nuestro concurso. Este mes ha ganado **@FranNieto84**, que se lleva el ***100 % Marvel HC*** que quiera, siempre que esté disponible. Que escriba con su dirección y teléfono a jclemente@panini.es y se lo mandamos cuanto antes. El mes que viene, entre todos los que nos pregunten con el hashtag **#MarvelEsPanini**, también tendremos un afortunado ganador del ***100 % Marvel HC*** que más ilusión le haga.

CONCURSO MARVEL AGE nº 19

El tema del concurso de este mes será: PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LOS INHUMANOS. Entre todos los artículos que recibamos en jclemente@panini.es escogeremos el mejor, lo publicaremos en MARVEL AGE nº 19 y obsequiaremos al autor con un ejemplar de Marvel Gold en tapa dura o Marvel Héroes que quiera y tengamos disponible.

Extensión: entre 3.000 y 6.000 caracteres con espacios, escrito en Word. ¡El plazo termina el 1 de junio!

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
Tim Stevens, Ben Morse, con textos de **Marvel.com, Scott Snyder, Ander Luque, Juan Carlos Bonache**

Traductores:
Uriel López

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL AÑO 2 - NÚMERO 17 - MAYO 2017
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones. C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**. Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA**. Product manager: **PONÇ CUFINYÀ**. Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE**. Responsable de producción: **JORDI GUINART**. Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI**. Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI**. Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI**. Director de arte: **MARIO CORTICELLI**. Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI**.

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

En 1991, **Marvel** llevó a cabo una de las operaciones comerciales más importantes y significativas de los años noventa. En aquel tiempo, **Jim Lee** se había convertido en una gran estrella, como dibujante de *The Uncanny X-Men*, título principal de la **Franquicia Mutante**, pero único de los que existía en los que se narraban las aventuras de **La Patrulla-X**. La operación consistió en el lanzamiento de una nueva cabecera, titulada simplemente *X-Men*, a la que se trasladó el equipo triunfal de *Uncanny*, el compuesto por **Chris Claremont** y el mencionado **Jim Lee**. Por su parte, *Uncanny* seguiría existiendo con un nuevo equipo creativo y manteniendo unas ventas excelentes. *X-Men* fue uno de los mayores éxitos, si no el mayor, de la **Marvel** de aquel entonces, de manera que su primer número colocó millones de ejemplares en el mercado. A partir de ese momento, hubo dos títulos centrales de **La Patrulla-X**, una inercia que se mantendría, e incluso crecería, hasta llegar a la actualidad.

Argumentalmente, la existencia de estos dos títulos se justificó mediante la creación de dos divisiones de **La Patrulla-X**. Estaba el llamado **Equipo Oro**, cuyas aventuras se narraban en *X-Men*, que estaba formado por los personajes más populares del equipo y que venían siendo, más o menos, los mismos que aparecían en la serie de animación de **Fox**, un programa de televisión de inmensa popularidad que dio a conocer a los mutantes entre las nuevas generaciones de potenciales lectores. Por otro lado, estaba el **Equipo Azul**, el protagonista de *Uncanny*, con sus propios miembros y su idiosincrasia.

A lo largo de todos estos años, **Marvel** ha intentado recrear el espíritu de "las dos Patrullas", como se dio en llamar en España, sin que nunca llegara a hacerlo de manera tan explícita como ocurrirá ahora, con motivo del relanzamiento al que ha puesto por nombre "ResurrXión". En el especial que da pie a este nuevo *landscape*, y que se pondrá a la venta el mes que viene en nuestro país, se presentarán los equipos para los que **Marvel** ha recuperado la denominación de **Oro** y **Azul**, y que en España contarán con sus respectivas colecciones a partir de agosto. El **Equipo Oro** cuenta con una alineación muy deudora de la llamada **Segunda Génesis**, con personajes tan importantes como **Lobezno (El Viejo Logan)**, **Tormenta**, **Coloso**, **Kitty Pryde** o **Rondador Nocturno**, mientras que en el **Equipo Azul** militarán los **Cinco Originales**, en una clara alusión al primigenio **Factor-X**.

Pero, además de esta alusión a aquellos años dorados, "ResurrXión" quiere marcar un punto y aparte para la orientación de la franquicia en particular y de la editorial en general. Si en los últimos años el tema fundamental ha sido la supervivencia, ahora de lo que se trata es de volver a mostrarlos como auténticos superhéroes. Se busca una "vuelta a las esencias" que una vez que termine "Imperio Secreto" se trasladará de igual manera al resto de los títulos de **La Casa de las Ideas**. El Director Editorial **Axel Alonso** manda el mensaje de que ese movimiento se llevará a cabo manteniendo a la mayoría de nuevos personajes introducidos en los últimos años, como **Ms. Marvel**, **Amadeus Cho**, **Miles Morales** o **Moon Girl**, y que estos convivirán con sus contrapartidas clásicas. Todo ello se encuadrará bajo una emocionante denominación: "A mí dadme **Marvel**".

BONACHE AGE
POR JUAN CARLOS BONACHE
SEÑORA, ¿PUEDE RECONOCER A SU AGRESOR?
SÍ, EL NÚMERO 2, GIGANTO, JAMÁS OLVIDARÉ ESE OLOR A PESCADO.
DE ACUERDO, EL RESTO PUEDE SALIR. SOIS LIBRES.
¡BIEEEN!
¡RUMBLE! ¡RUMBLE! ¡RUMBLE!
¡BIENVENIDOS A MONSTERS UNLEASHED!

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC
POR ÍÑIGO DE PRADA

MASACRE Y SUS MARAVILLOSOS AMIGOS (A SUELDO)

¿Cuál es la diferencia entre un **Mercenario** y un **Héroe de Alquiler**?

Hace poco más de un año que, coincidiendo con la llegada del **Nuevo Universo Marvel**, volvimos a contar con una serie mensual de **Masacre**, por primera vez en España desde los años noventa. Un auge que es anterior pero que ha multiplicado su adaptación cinematográfica, alimentando asimismo al *team-up* ***Spiderman/Masacre***, que **Panini** ha integrado en el tomo de ***El Asombroso Spiderman***, y la infinidad de series limitadas que viene recuperando bimestralmente ***100% Marvel. Las Minis de Masacre***. Más su antaño inimaginable patrocinio de los ***Imposibles Vengadores***. Y por si fuera poco, su propia serie de grupo, más concretamente los **Mercenarios** que presentaran **Gerry Duggan** y **Mike Hawthorne** como símbolo de su nuevo estatus en el primer arco de su actual serie. Baste considerar que se atrevió a disputarles su marca a ***Los Héroes de Alquiler***, veinte años después de formar parte él mismo del equipo durante la etapa de **John Ostrander** y **Pasqual Ferry**. Quién hubiera imaginado entonces que llegaría a sostener hasta cuatro colecciones. Y que para más señas, ésta nos llegaría, desde el pasado febrero, también en grapa. Si bien estos tres primeros ejemplares, hasta abril, han recopilado los cinco números americanos de su miniserie previa, junto a los complementos de presentación de cada uno de sus componentes, que habíamos reservado del especial de veinticinco aniversario de **Masacre**, a partir de mayo se da paso a la serie regular propiamente dicha.

Toma el testigo de **Duggan** otro veterano guionista del **Mercenario Bocazas** como **Cullen Bunn** ("Masacre mata al Universo Marvel", "La noche del Masacre Viviente". **100% Marvel**. Las **Minis de Masacre** nos 2 y 4). Y a los lápices, tras **Salva Espín** en la miniserie y directamente desde el décimo número de la serie regular, y múltiples otras licencias, pero en su primera oportunidad de hacer suya una serie en **Marvel** desde el comienzo, llega el barcelonés **Ibán Coello**. ¡Y vaya si la ha aprovechado! Un artista de raíces amerimanga pero que ha ido dando paso a un estilo cada vez más ecléctico, pura diversión y espectáculo, confesando que no le ha costado demasiado adaptar su registro porque se siente muy identificado con el particular sentido del humor de **Masacre**.

Pero por mucho que haya podido volverse rico y famoso, **Masacre** nunca ha sido ningún líder, más que en su imaginación. La verdadera pregunta es más bien cuánto tardará en desbandarse el equipo, pero eso no un problema disponiendo de todo el plantel de mercenarios del **Universo Marvel**. Comenzando por una vieja conocida como **Dominó**, quien no tardará en disputarle el puesto. Para algo debutaron ambos en el mismo *The New Mutants* #98 USA, en 1991, aparte de ir a compartir próximamente película, por lo que tampoco nos sorprenderá el regreso de **Cabeza Nuclear Adolescente Negasónica**. Sin entrar en más detalles, **Bunn** promete que gran parte de la diversión consistirá en seguir saqueando el fondo de armario marvelita, como ya hiciera en la miniserie, así que si la actual alineación ya te parecía rocambolesca, prepárate para un auténtico quién es quién, tanto de aliados como de enemigos, si es que no fueran los mismos. Consagrado como el último gran icono de **Marvel**, sin dejar de ser a su modo un personaje inmensamente minoritario, **Masacre** ejercerá más que nunca de bisagra entre ambas dimensiones.

Masacre y los **Mercenarios** seguirá acelerando su publicación a base de grapas dobles, hasta ponerse a la par en septiembre a ***Masacre*** y ***Spiderman/Masacre***, justo a tiempo de culminar la conversión del **Mercenario Bocazas** en franquicia con su primer gran cruce consigo mismo, en "Hasta que la muerte nos separe". Porque tres series regulares tal vez no sean suficientes para esconderse de la despechada **Señora Masacre**.

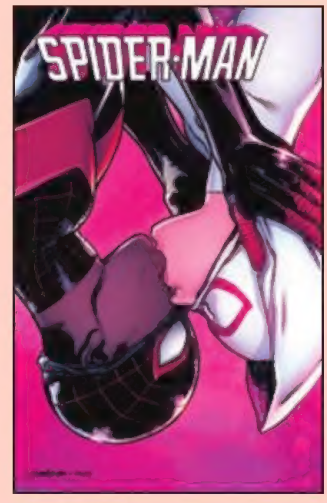
¿Quiénes son los nuevos **Guerreros del Arco Iris**?

ENREDADOS

Jefferson Davis no regresa una noche a casa a dormir, y su hijo descubre que ha vuelto a trabajar para **SHIELD**, porque si la vida privada de **Miles Morales** no se cruzara continuamente con la superheroica, no sería un **Spider-Man**. La única pista sobre el paradero de su padre es uno de los relojes dimensionales de **Los Guerreros Araña**, y eso sólo puede significar que las arañas volverán a tejer **la Red de la Vida y el Destino.** Dos, concretamente, cuya mera existencia ha reconfigurado toda la franquicia: fue **Miles** quien derribó definitivamente la barrera entre el universo **Ultimate** y el tradicional, en "Spidermen"; y **Spider-Gwen** es el principal fruto del nuevo "Universo Spiderman" que alumbró aquel cruce. Si te parece mucha casualidad que precisamente ellos se crucen, recuerda dónde acabó el reloj de **Gwen** en "Spiderwomen"... y que las arañas se atraen.

O simplemente se atraen sus autores, intercambiando sus juguetes **Brian Michael Bendis** y **Jason Latour**, para darle una vuelta interdimensional al tradicional juego de identidades de **Escorpio**, tratándose al fin y al cabo de una trama de espionaje. Atención también al contraste entre una **Sara Pichelli** y un **Robbi Rodríguez** muy conscientes de cuánto le debe esta nueva versión de **Gwen** a la ultimatización de la italiana, y en particular a la interpretación del colorista **Justin Ponsor** de la mucho más ácida paleta de **Rico Renzi** en la **Tierra-65**.

Un simple cruce sin aparentes pretensiones de evento, que **Panini** recogerá íntegramente en ***Spider-Man*** nºs 12-14, de mayo a julio, a razón de un número alterno de cada serie al mes, de *Spider-Man* vol. 2, #12-14 USA y de *Spider-Gwen* vol. 2, #16-18 USA.



Sólo dos **Spiderman** ligan más que uno.

Y no sé vosotros, pero ahora que **Bendis** ha anunciado para este mismo año la secuela de "Spider-Men", yo ya echo de menos a los **Guerreros Araña**.

EL IMPOSIBLE CRÁNEO OMEGA

Ni siquiera un planificador tan a largo plazo como **Rick Remender** podia imaginar, al relanzar hace cinco años a **Cráneo Rojo** como archienemigo de los recién creados **Imposibles Vengadores**, que su amenaza le sobreviviría hasta vertebrar la subsiguiente etapa de **Gerry Duggan**. Se trataba de un clon del **Cráneo** original, durmiente desde 1942 y regresado setenta años después al escenario inmediatamente posterior a "Vengadores vs. Patrulla-X", inaugurando la tradición del **Escuadrón de Unidad** de combinar elementos de ambas franquicias, al profanar el cadáver de **Charles Xavier** para hacerse con sus poderes. También se encontró con **Legión**, como legatario de **Xavier**, el **Capitán América**, igualmente en manos de **Remender**, y finalmente **Magneto**, quien lo asesinaría, sólo para renacer como **Onshlaught Rojo** y desatar "Axis", acabando su aventura en **Latveria** y cautivo del **Doctor Muerte**.

La pesadilla de **Xavier**.

Y entonces, contra todo pronóstico, regresó. No sabemos cómo escapó de **Muertestadt**, presumiblemente durante el desorden de la caída de **Muerte**, posterior a "Secret Wars". Reapareció ocho meses después, siempre un paso por delante del **Escuadrón de Unidad**. Y ha entrado también en la órbita del **Capitán América** de **Nick Spencer,** controlando a **Kobik** entre bambalinas de "Vengadores: Punto Muerto", refundando **Hydra** y poniendo al **Capi** en la senda hacia "Imperio Secreto". Entre tanto, **Duggan** y muy destacadamente **Pepe Larraz** han revitalizado **Imposibles Vengadores**, hoy por hoy la serie más clásica y dinámica de **Los Héroes más Poderosos de La Tierra**. Con el equipo disuelto por **Steve Rogers** tras "Civil War II", **Cráneo** escondido a plena vista en la antigua **Mansión de Los Vengadores** y **Mercurio** controlado mentalmente por el villano, el enfrentamiento final parece inevitable, si es que no lo ha ganado ya.

La última batalla contra **Cráneo Omega** comenzará este mes de mayo, en ***Imposibles Vengadores*** nº 50 (*Uncanny Avengers* #18 USA).

VENGADORES INDIGNADOS: HALCÓN NOCTURNO ACECHA

por Tim Stevens

¡EL JUSTICIERO CON BASE EN CHICAGO REVOLUCIONA LAS COSAS PARA OJO DE HALCÓN Y LOBO ROJO!

Halcón Nocturno aunará fuerzas con **Clint Barton** y **Lobo Rojo** en ***Vengadores Indignados*** n.º 3.

Tal vez.

Más o menos.

Es... complicado.

Para averiguar lo que significa esto para el equipo y cuál será la posición de **Halcón Nocturno** dentro de éste, nos reunimos con el guionista **David Walker** mientras cruzaba Estados Unidos deshaciendo entuertos para preguntárselo.

Marvel: Primera pregunta: ¿qué tiene de bueno que Halcón Nocturno pase a formar parte del elenco de *Vengadores Indignados*?

David Walker: Creo que lo primero que me gustaría señalar es que no es seguro que vaya a convertirse en miembro a tiempo completo, pero sí, va a aparecer y jugará un papel. En parte eso es porque ni siquiera había pensado demasiado en él cuando los editores se pusieron en plan: "Oye, ¿quieres hacer algo con **Halcón Nocturno**?". Y yo pregunté: "¿Por qué? Estaba pensando en cerrar algunas tramas".

Pensé que molaría incluir en la serie a alguien que odiara a **Clint** sin tapujos. Para los demás, Clint es molesto, y yo lo escribo de una manera muy concreta, como un canalla adorable. Pero **Halcón Nocturno** no lo ve de esa manera, así que encajaba bien [en mi concepto].

Al principio, cuando inicialmente salió la idea de la máquina de *brainstorming* editorial, no estaba muy convencido, pero cuanto más lo pensaba, más me daba cuenta de lo divertido que podría ser. Por lo tanto, la cuestión es con qué frecuencia aparecerá en la serie y lo activo que será su papel, algo a lo que no pienso responder ahora.

Marvel: Me parece justo.

David Walker: Pero lo que también creo muy interesante es que una de las decisiones que tomé fue que ***Vengadores Indignados*** sería un cómic compuesto sobre todo de líderes. Eso ya en sí mismo crea una dinámica interesante, porque la mayoría de los equipos tienen ese líder natural. **Ojo de Halcón** no lo es necesariamente para este grupo; habrá otras personas más cualificadas para el papel, por lo que parte de todo esto consistirá en seguir esa dinámica de "¿Éste es un equipo de líderes o de –a falta de un mejor tér-

mino– inadaptados que han encontrado un lugar en el que seguirse unos a otros?".

Marvel: En fin, supongo que vamos a tener que preguntar hipotéticamente. ¿Qué añadiría Halcón Nocturno al equipo? ¿Qué aportaría?

David Walker: Creo que, aparte de ser un personaje táctico y muy analítico, está muy motivado por las misiones y orientado a los objetivos, hasta el punto de la obsesión.

Clint es muy en plan "Iba conduciendo por la calle y he visto a alguien necesitado de rescate", mientras que para **Halcón Nocturno** elegir su objetivo, buscar la mejor estrategia, y luego ir a por él es esencial. Es muy, muy activo. Así que veremos algo de eso.

Creo que todo equipo necesita un miembro que sea un poco peligroso y que represente una amenaza para el propio grupo; sí, tienes a unas cuantas personas que siguen sus propias reglas, aunque incluso ellas tienen límites que no traspasarán, pero **Halcón Nocturno**... no hay ningún límite que no esté dispuesto a traspasar; al menos, aún no hemos encontrado nada de lo que no sea capaz.

Marvel: Ya has tocado el tema, pero para entrar en más detalle, ¿qué hace de él un compañero de equipo no tan bueno? ¿Por qué supondría una desventaja para un equipo como Los Vengadores Indignados?

David Walker: Ah, ya sabes, algo como matar a **Clint** sería muy malo. [Risas] Odia a Clint Barton de verdad y parte de… supongo que lo llamaremos [la] gracia… es que Ojo no sabe por qué, y **Halcón Nocturno** desde luego no va a decírselo. Se limitará a decirle: "Te odio". En algún momento, enterrarán el hacha de guerra. La cuestión es si acabará enterrada en la cabeza de Clint.

Algunas de las mejores historias derivan de la tensión entre dos o tres personajes; puede que no sean el mejor apoyo mutuo a nivel personal, pero son los mejores en su trabajo. Lo que me encanta de la película *Grupo salvaje* de **Sam Peckinpah** es que **Warren Oates** y [**Ben Johnson**] hacen el papel de los hermanos **Gorch** y son como los locos del equipo, inestables, desequilibrados y frustrados, pero, al mismo tiempo, si voy a meterme en un tiroteo contra todo el ejército mexicano, son los chicos que quiero de mi lado.

Marvel: Hemos hablado de la relación entre Clint y Halcón Nocturno, pero ¿cuál es la dinámica entre el segundo y Lobo Rojo, y entre éste y Ojo de Halcón? ¿Cómo es su interacción?

David Walker: Al principio hay... No querría hacer *spoilers*.

Digamos que, en un enfrentamiento a muerte a tres bandas, **Lobo Rojo** sería quien ganaría. Sería el último en meterse en la pelea, pero también el que quedaría en pie. Creo que **Halcón Nocturno** sospecha lo peligroso que puede llegar a ser, y de hecho por eso lo respeta.

Lobo Rojo también es muy tranquilo y no suelta chistes ni cosas por el estilo, y ésa es en parte la razón por la que **Clint** es uno de esos tíos que parece que nunca se toman nada en serio; así es como lo estoy escribiendo. Para Lobo Rojo, Clint es en plan: "¿Adónde va a llevarme este tío? ¿Qué clase de aventura va a ser ésta? No tengo ni idea, pero adelante".

Ya tengo planeado que ocurran cosas relacionadas con todo esto más adelante en la serie. Aún no están todas las piezas en el tablero, no lo tengo todo pensado todavía, pero creo que, en esas situaciones en las que tienes un equipo de líderes, la persona más juiciosa y en la que probablemente confíe todo el mundo fuera del grupo –porque vamos a ver cómo se unen poco a poco más integrantes– siempre será **Lobo Rojo**. Él siempre será la persona a la que acuda la gente pidiendo opinión. Y el dirá: "Sí, vamos a apalear al **Doctor Muerte**".

Es un ejemplo; el **Doctor Muerte** no aparece en la serie.

Marvel: ¿Así que podemos suponer sin temor a equivocarnos que Los Vengadores han ido a Chicago para un caso cuando se encuentran con Halcón Nocturno?

David Walker: Pues en realidad no... Estoy escribiendo este cómic de manera que el lector nunca esté al cien por cien seguro de si [**Los Vengadores**] han tropezado con algo o lo están buscando de manera activa. Siempre que es posible, me gusta dejar un poco a la imaginación del lector. Y a veces no puedes salirte con la tuya ni siquiera con algo así.

Pero ya veréis por qué están en Chicago, aunque decir algo más sería soltar *spoilers* [y] entonces la gente me gritaría en Internet y no queremos eso. ■

Artículo originalmente aparecido en *Marvel.com*

DAILY BUGLE

EDICIÓN CINE

POR ÍÑIGO DE PRADA

HIJOS DE LOS MUTANTES

Reseña con *spoilers* de *Logan*

Hay heridas que nunca cicatrizan, y cicatrices que nunca dejan de sangrar.

El mejor en lo que hace. **Hugh Jackman** se despide del personaje más importante de su carrera.

Ya lo avisábamos hace un año: *Masacre* lo ha cambiado todo. Irónicamente, le ha correspondido a su supuesto ascendente, *Lobezno*, certificar si exportando su provocación como nueva fórmula, o reivindicando su hasta ahora domesticada esencia. Un doble eje de fidelidad y autoría, cuyas coordenadas dividen sorprendentemente más a la crítica especializada que a la generalista, entre quienes tratan a *Logan* de revolucionaria o de cinta menor, y para quienes se alza como su adaptación definitiva o ni siquiera le reconocen.

No es, desde luego, una película de estudio. Pero le debe esa autonomía, antes que a *Deadpool*, a la condición de estrella y productor de sus películas individuales de **Hugh Jackman**. Destacando que ya eligiera inicialmente como director de *Lobezno inmortal* al muy independiente **Darren Arofnoski**, con quien ya había trabajado en *La fuente de la vida*, y después como su sustituto a un artesano como **James Mangold**, con quien también había coincidido en *Kate & Leopold*, y que repite ahora en *Logan*, coescribiéndola además junto al guionista de aquella, **Scott Frank**. Hasta repite **Marco Bertani** al frente de la banda sonora. Y sin embargo costaría nombrar dos versiones tan alejadas de un mismo personaje, que es tanto como decir que han podido hacer ahora lo que no les dejaron entonces. Y ahí es donde se notan el progresivo peso como actor que ha ido ganado **Jackman** fuera de la saga, una independencia que seguro que echó mucho de menos **Gavin Hood** en *X-Men. Orígenes: Lobezno*, y su compromiso de hacerle justicia en su despedida al personaje más importante de su carrera; así como el nuevo espacio conquistado por *Masacre*. Siendo justos, se trata del último proyecto de la franquicia concebido antes del fenómeno **Deadpool**, pero sí que fue después cuando el estudio aceptó su planteamiento. Parte de ese espacio lo cedió la propia franquicia madre de **La Patrulla-X**, condicionando hace seis años el plan de rodaje de *X-men: Días del Futuro Pasado*, que **Mangold** tuviera que subirse en marcha a *Lobezno inmortal*, sin tiempo de hacerla suya tras la salida de **Arofnoski**. Pero cuando *Logan* fue igualmente concebida en torno a *X-Men: Apocalipsis*, esta vez **Jackman** logró seis meses extra para rematar su guión, aun afectando a otras películas de la productora, lo que a la postre le permitiría subirse a la ola de *Deadpool*. Amén de descartar al villano anunciado en *Apocalipsis*, **Mr. Siniestro**, pese a mantener su mismo nexo argumental, pero definitivamente no su tono.

Jackman se recortó su propia nómina, consecuentemente a la reducción del volumen de producción para ajustarse a la calificación "R", hasta los definitivos 93 millones de dólares de presupuesto. 27 y 57 millones menos que sus predecesoras, pero todavía casi el doble de los 58 de *Deadpool*. Pero no es la violencia lo que hace adulta a *Logan*. Está ahí por coherencia (por fin) con el personaje, para dinamizar la narración y para marcar las distancias con los tópicos del género, pero no es un objetivo en sí misma, ni un recurso humorístico como en *Deadpool*, sino el salvoconducto que permite aprovechar la restricción de edades del público para afrontar, en palabras de **Mangold**, una película verdaderamente seria y dramática, que además resulta que va de superhéroes. O más bien su negación, empezando por romper con su estética, a la que venían abriéndose poco a poco los mutantes, pero apoyándose a la vez en el retrato de su decadencia en el cómic: la diezma mutante del final de "Dinastia de M" y la tenue esperanza de "Complejo de Mesias", el retroceso del factor curativo y el look de "La Muerte de Lobezno", el refugio canadiense y los sabuesos de la saga original de "Días del Futuro Pasado", y por supuesto, la pérdida de fe de un **Lobezno** retirado de sí mismo y el lenguaje de la *road movie* de "El viejo Logan". Pero las diferencias son igualmente significativas, con un **Logan** que no ha encontrado un verdadero hogar ni dejado atrás la violencia, y cuyo declive es en primer lugar físico, recordando casi tanto al relato de su caída por **Paul Cornell**. Su mundo tampoco es tan postapocalíptico, heredando las persecuciones de *Mad Max* pero quedándose mucho más dolorosamente cerca de nuestro presente, máxime con su sobrevenida parábola migratoria tras la elección de **Donald Trump**, trasplantando más bien el esquema de *Hijos de los Hombres* al **Homo Superior**. La paradoja es que, dándole la espalda al resto de la franquicia, le ha devuelto a los mutantes su Destino Manifiesto.

Lobezno inmortal ya descartaba el factor curativo, pero sólo para potenciar la sensación de peligro en las escenas de acción, mientras que **Logan** cumple finalmente la profecía de **Yukio**. Tampoco responde a ningún complot externo, sino al simple desgaste. Mayor es aún el peso de la derrota y la culpa, aunque trasladándola en gran parte a "El Viejo Xavier", enterrado en vida en el opuesto absoluto a **Cerebro**. Podemos conectar el envenenamiento por adamántium y el del paladio en *Iron Man 2*, el retiro de *El Caballero Oscuro: La Leyenda* renace o hasta la pérdida de fe de *Hancock*, pero ninguno de ellos cayó de una de manera tan demoledora. El gran acierto de **Logan** es arrasarlo todo menos sus personajes, con unos enormes **Hugh Jackman** y **Patrick Stewart** y una construcción y retrato de personajes, desde el libreto, absolutamente inacostumbrados en el género, integrando además **Stewart** la herencia de **James McAvoy**. Cuanto más rehúye **Mangold** de la épica, más nos duele su miseria. Y su destino, porque los han hecho completamente suyos a lo largo de estos diecisiete años, hasta el punto de remodelar a su imagen el mismo icono del cómic. Le basta una sola película para ponerse a su altura a una increíblemente debutante **Dafne Keen**, madrileña para más señas, que con una única aparición en la serie española *Refugiados*, se alza como digna heredera de la saga cinematográfica decana de **Marvel**.

Puede clonar la trama de ocho de los anteriores nueve capítulos de la franquicia, llámese **Alkali**, **Essex**, **Amix**, **Stryker**, **Shaw**, **Worthington** o **Arma X**, cualquiera que sea el grado de parentesco de la venganza del científico de turno y cuánta carne de cañón, o garra, interponga como entre medias. Al menos, **Richard E. Grant** no se molesta en hacer pasar a **Zander Rice** por supervillano y **Boyd Holbrook** resulta carismático, aunque no sea **Donald Pierce** ni los **Cosechadores** cabrían realmente en el contexto de la peli. Puede también que **Dientes de Sable** mereciera cerrar la historia de **Lobezno**, tanteándose de hecho a **Liev Schreiber** durante la fase de cásting, en lugar de disfrazar metafóricamente de él a **Hugh Jackman**, algo que ya hizo mejor **Christopher Reeve**. Y por supuesto, que haya un suero milagroso (otro préstamo de "La Muerte de Lobezno"), para poder cumplir el discutible mandato de una batalla final. Es, en definitiva, todo lo convencional que se quiera, bajo su barniz de amputaciones y lenguaje malsonante, como película de acción y como adaptación.

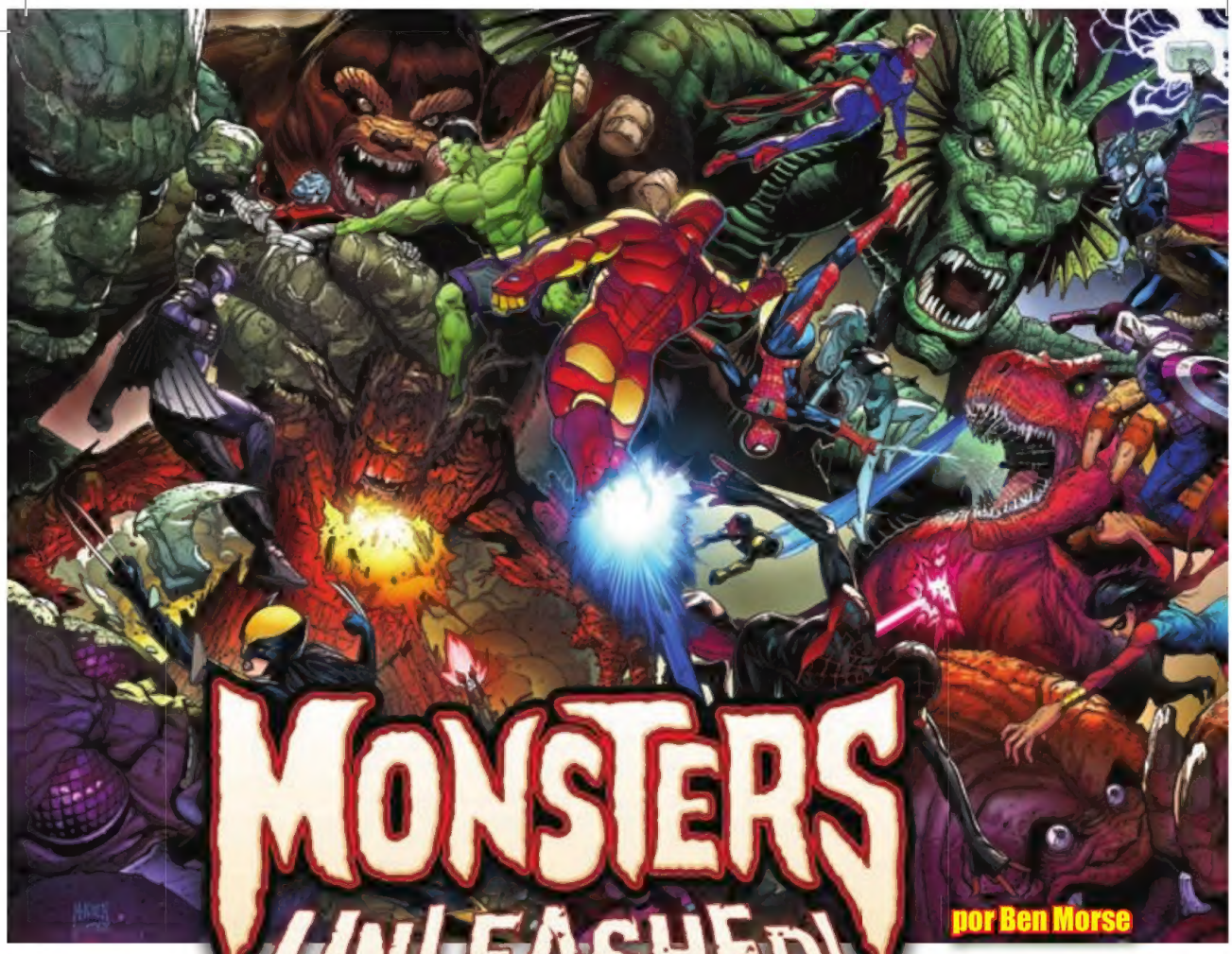
Afortunadamente, *Logan* no va de nada de eso. **Xavier** no es **Ojo de Halcón**, su viaje tampoco es una *buddie movie*, ni conduce a ningún renacimiento. Ni siquiera es una peli de superhéroes con niño. Nunca te tocará **Calibán** en un *Happy Meal*. No es una película de estudio, pero tampoco de autor. Sólo de personajes. Se lo juega todo a construir una familia imposible. Y lo consigue, cuando **Laura** aprende a darle por fin la mano a su padre. ■

¿No queríais ver los trajes del cómic? Aunque recreados por **Joe Quesada** y **Dan Panosian**, por carecer **Fox** de sus derechos de reproducción.

No todos los superhéroes visten de licra.

Desarrollos previos de la base **Alkali** y una **Laura** adolescente.

James Mangold, entre **Hugh Jackman** y **Dafne Keen**. Foto: *Entertainment Weekly*.



¡CULLEN BUNN Y AXEL ALONSO AVANZAN EL GIGANTESCO EVENTO MONSTRUOSO QUE SE VA A DESENCADENAR SOBRE EL UNIVERSO MARVEL!

El **Universo Marvel** no va a tener un gran problema en 2017... va a tener varios.

La primavera nos trae "Monsters Unleashed!", un evento tan inmenso que el guionista **Cullen Bunn** ha tenido que reclutar a cinco de los dibujantes con más talento del cómic –**Adam Kubert**, **Greg Land**, **Salvador Larroca**, **Steve McNiven** y **Leinil Yu**– para visualizar semejante destrucción. Con una hueste de criaturas colosales invadiendo la Tierra, hará falta que se unan **Iron Man**, **Spiderman**, **Los Vengadores**, **La Patrulla-X** y todos los demás héroes de **Marvel**.

Hablamos con **Bunn** y el Director Editorial **Axel Alonso** sobre qué podemos esperar de este monstruoso evento.

Marvel: Cullen, ¿cómo acabaste siendo el guionista de *Monsters Unleashed!*?

Cullen Bunn: Cuando **Axel** me llamó y mencionó el proyecto por vez primera, le dije que me habría enfadado mucho si no me hubiera tenido en cuenta para este cómic, porque es una historia de monstruos gigantes en el **Universo Marvel**. Es el tipo de historia que me va, así que fue tan sencillo como eso: **Axel** me llamó, me habló del proyecto, que estaba dando sus primeros pasos, y fui a la redacción de **Marvel**, trazamos un argumento, y ahora ya estamos metidos en harina.

Axel Alonso: Sí, y una de las cosas que pesó mucho en mi decisión fue el trabajo de **Cullen** en *Deadpool Kills The Marvel Universe* (2016. ***100% Marvel. Las Minis de Masacre*** nº 2***: Masacre mata al Universo Marvel/ Masacre matalustrado***), que es uno de nuestros superventas perennes y tiene exactamente el tipo de humor y caos y alcance que necesitamos para un evento como éste.

Marvel: Sé que no vamos a revelar ahora todos los detalles, pero ¿qué es lo básico que necesita saber el público para entusiasmarse con "Monsters Unleashed!"?

Cullen Bunn: Creo que, superficialmente, es una historia sobre los héroes del **Universo Marvel** que se despiertan una mañana y de pronto, salidos de la nada, se encuentran a un montón de monstruos gigantes **Marvel** que empiezan a caer sobre la Tierra y atacarla en masa. Los superhéroes tienen que dejar de lado sus diferencias, tienen que movilizarse extremadamente rápido para combatir a los monstruos que de pronto están apareciendo por todo el mundo, y para salvar a la población mientras les cae encima este diluvio de caos y destrucción.

Axel Alonso: Lo que tenemos es la llegada de los monstruos de tamaño colosal al **Universo Marvel**, provocando el caos alrededor de ellos. Llegan por todas partes, así que es un evento universal. **Los Vengadores**, **La Patrulla-X**, **Los Campeones**, **Los Inhumanos**, **Masacre**, **Spiderman** y amigos, **Power Man** y **Puño de Hierro**; todo el mundo tiene que superar cualquier disputa que tenga actualmente en el **Universo Marvel** y hacer equipo contra esta amenaza mundial. Va a pasar muy rápido; son cinco números que se publicarán a gran velocidad. Cada número tiene 30 páginas. A estas alturas ya sabes quiénes son los dibujantes; son cinco de los mejores dibujantes de **Marvel**, todos conocidos por grandes superhéroes y acción a gran escala. Y habrá muchas dobles páginas y viñetas-página para que se exhiban y puedan dar a esta historia la escala que merece. Es un evento que exige la presencia de todos los efectivos disponibles entre los héroes **Marvel**, y además van a encontrar ayuda en una fuente muy insólita; en determinado momento, llegará la caballería.

Marvel: Creo que todo el mundo sabe por qué adoramos a los superhéroes. Pero ¿cuál es el atractivo de las criaturas monstruosas? ¿Por qué han durado tanto tiempo como favoritos de los fans y por qué creéis que esta vez van a causar un gran impacto?

Cullen Bunn: La gente lleva mucho tiempo enamorada de los monstruos gigantes, y creo que eso tiene que ver con la escala y el sentimiento de asombro que despiertan estas criaturas. Creo que siempre nos ha encantado verlos destruir edificios y perseguir a humanos diminutos a través de los pantanos en los viejos cómics, pero lo más emocionante ahora es que podemos tomar esa escala y esa destrucción y ese caos y ese horror y meterlos en una historia que también contiene superhéroes. Así que vamos a ver a estos superhéroes jugar contra esa escala, y a mí eso me resulta muy emocionante. Creo que la gente adora estos monstruos porque en el sentido más fiel de la palabra, inspiran pavor, y ahora vamos a poder verlos actuar contra los más grandes héroes del **Universo Marvel**.

Axel Alonso: Si te fijas en la lista de dibujantes que han trabajado en la creación de estos monstruos, desde **Jack Kirby** hasta **Steve Ditko** y desde **Don Heck** hasta **Herb Trimpe**, muchos de los más reverenciados autores de **Marvel** han creado estos personajes o han estado implicados en la creación de estos personajes. Me costaría pensar en alguien que no haya sentido afecto por alguno de estos personajes, se trate de alguien tan destacado como **Fin Fang Foom** o de alguien menos conocido. Dan miedo, son divertidos, son raros y vamos a tratarlos muy en serio; van a causar un gran impacto en el **Universo Marvel**.

Marvel: Vamos a hablar de ese impacto. ¿Qué consecuencias va a tener esto en el Universo Marvel? ¿Qué impresión va a dejar a largo plazo?

Cullen Bunn: Bueno, cuando esta catástrofe se desencadene sobre el **Universo Marvel**, los héroes tendrán que trabajar juntos para resolver el problema y arreglar las cosas. Algunas de estas criaturas llevan décadas sin dejarse ver en las series **Marvel**, o no han intervenido de una forma significativa, pero ahora, después de todo, están aquí, entran en juego como seres que existen en el **Universo Marvel**, y tengo la sensación de que se van a quedar para siempre; los héroes no van a volver a olvidar a estos monstruos. Puede que el tiempo haya olvidado a algunas de estas criaturas, pero después de lo que va a pasar en esta serie, no se las volverá a olvidar.

Axel Alonso: Es difícil valorar qué cambios duraderos, como tú dices, provocará esta historia en el **Universo Marvel**, sin revelar algunos elementos de

la historia, pero diré que "Civil War II" creó algunas grietas y ramificaciones entre personajes clave. "Secret Wars" deformó el **Universo Marvel** y eliminó algunas cosas al mismo tiempo que añadía otras cosas nuevas. Lo que sí puedo decir es que "Monsters Unleashed!" traerá algo nuevo al escenario, no puedo decir qué exactamente, pero será algo nuevo y emocionante que creemos que va a ser un nuevo actor (o actores) muy valiosos para el **Universo Marvel**.

Marvel: Habladme de la idea de utilizar a diferentes dibujantes, sin limitarse a uno, de la idea de juntar a cinco superestrellas. ¿Me podéis explicar cómo esto cambia el proceso, pero también sobre por qué esto supone un gran atractivo?

Axel Alonso: Bueno, creemos que, como te decía, ésta es una historia muy simple; no hace falta saber nada del **Universo Marvel** para pillarlo. De pronto el cielo es azul y al momento siguiente está lleno de monstruos que están cayendo. Los héroes **Marvel** tienen que reunirse en su contra y tienen que averiguar cómo detener esta amenaza y finalmente, mientras siguen luchando, de dónde procede, de modo que ése es el planteamiento. La clave es que hemos planteado un cebo visual, de modo que pensamos que sería lógico mirar a nuestros mejores dibujantes y ver a quién teníamos que fuera a la vez fantástico y al mismo tiempo tuviera un hueco en su calendario para hacer esto. Las estrellas se alinearon a nuestro favor y pudimos encontrar a **Steve McNiven**, **Adam Kubert**, **Greg Land**, **Salvador Larroca** y **Leinil Yu**. Son cinco dibujantes que van a tener amplia oportunidad de exhibirse y se van a divertir; va a haber abundantes páginas dobles y viñetas-página a lo largo de toda la serie para recordar a los lectores de qué escala estamos hablando. Esto va a ser cualquier cosa menos un evento claustrofóbico.

Cullen Bunn: Y creo que todos estos dibujantes están muy entusiasmados con el proyecto. O sea, lo notas en cuanto empezamos con los primeros intercambios de *e-mails* y ya están dibujando monstruos y mandando bocetos de monstruos. Están entusiasmados por tener la oportunidad de trabajar con estas criaturas. Así que, para mí, como guionista, siempre es emocionante trabajar con personas que están deseando poner las manos sobre el guión para poder empezar a dibujar a estas criaturas.

Axel Alonso: En resumen: son cinco episodios de 30 páginas, con cinco dibujantes diferentes y un guionista, y vamos a tener sólo unas pocas secuelas. Creo que vamos a tener aproximadamente siete u ocho secuelas, y van a ser todas de un solo número. Vamos a ser concisos y al grano; estos números extra no tendrán lugar dentro de la serie principal, sino al mismo tiempo, de modo que si, por ejemplo, hubiera uno de ***El Asombroso Spiderman***, estaría etiquetado de la forma correspondiente. Así que serán como golpes rápidos; van a ser como pequeñas chocolatinas, te puedes comer dos o tres o te puedes comer todas. ■

Artículo originalmente aparecido en
Marvel Free Previews Monsters Unleashed

MONSTRUOS DE LA ERA ATLAS

EL REDESCUBRIMIENTO DE UN MUNDO PERDIDO

POR ANDER LUQUE

Como una posible interpretación del famoso capricho de **Goya**, cuando el ser humano deja a un lado la razón, los monstruos están llamados a aflorar. Y si bien a mediados del siglo XX el mundo creyó haberse librado de todos sus monstruos tras el mayor conflicto de su historia, la realidad era bien distinta.

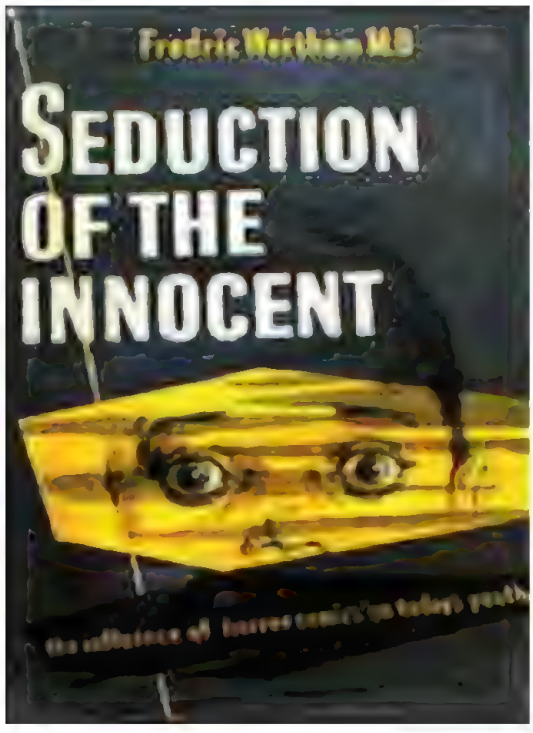
«El sueño de la razón produce monstruos».

Tres son los hitos que marcan la monstruosa era de la editorial **Atlas Comics** que precedería al nacimiento del Universo **Marvel** a finales de 1961. El primero, histórico, es la Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS, marcada en el lado americano por una exaltación del capitalismo casi tan potente como el opuesto rechazo al comunismo, tanto soviético como chino. Por supuesto, estas ideas quedaban también reflejadas, con cierta vocación doctrinal, en las historietas juveniles, bien por su valor "educativo", bien por desmarcarse las editoriales de toda duda sobre su lealtad: recordemos que los primeros años 50 están marcados por la "caza de brujas" comunista del macartismo.

El segundo de los hitos, el social y concretamente aplicado a estos objetos culturales destinados a la juventud, fue la creación del comité censor del **Comics Code Authority**, para proteger las débiles mentes de los infantes ante exposiciones violentas u obscenas, denunciadas por el psiquiatra **Fredric Wertham** en la infame *Seduction of the Innocent*. En el caso de los cómics, bien es sabido que esto supuso la práctica cancelación de la mayoría de títulos de terror o que tuvieran una temática más adulta, generando una monotonía temática en los géneros y forzando a los autores a buscar vías alternativas para caminar sobre la fina línea de la censura.

En este contexto sociohistórico, muy someramente resumido, sobrevivía a duras penas **Atlas Comics**, antaño **Timely Comics**. De 1952 a 1956 distribuyó sus propias historietas, pero unos necesarios recortes los llevaron a ser distribuidos por la **American News Company**, prácticamente un monopolio (similar a la actual **Diamond Comics Distributors**), que tuvo que cerrar en 1957 por problemas con la ley. Así pues, **Atlas** acaba rogando a **Independent News**, distribuidora de su más directa competencia, **National Periodical Publications** (futura **DC Comics**), que saquen sus historietas al mercado. Evidentemente, lo hicieron con condiciones, reduciendo los títulos de **Atlas** a apenas ocho publicaciones mensuales. De este modo, de 1957 a 1961, el famoso globo del sello **Atlas** desapareció de las portadas, sustituido por un escueto "Ind.". Y es precisamente en esta segunda época de la editorial en la que afloraron los clásicos monstruos de **Jack Kirby** y compañía. ¿Por qué razón?

Pues tal vez fue debido al tercer hito, el cultural y, más concretamente, cinematográfico: 1954 es el año en que llega a las pantallas



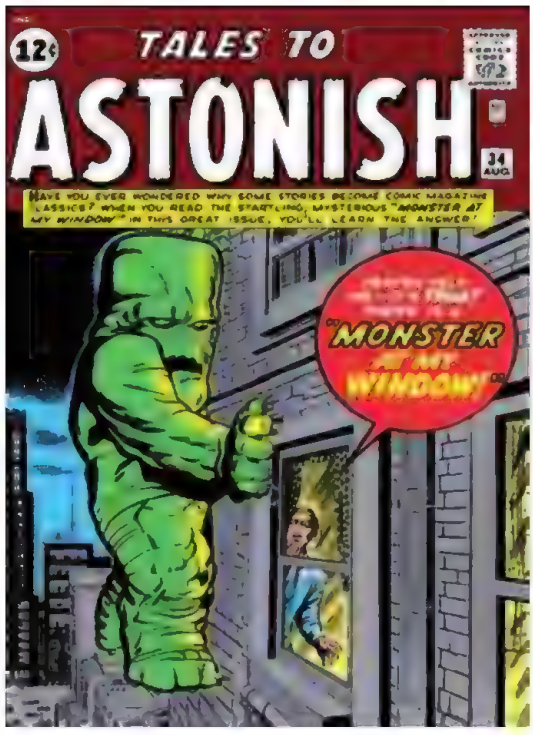
japonesas *Gojira*, de **Ishirō Honda** (en España: *Godzilla, Japón bajo el terror del monstruo*). La película, una nada sutil metáfora sobre el horror nuclear, es un derivado evidentemente de la tragedia de Hiroshima y Nagasaki que puso fin a la participación del imperio japonés en la II Guerra Mundial. De hecho, el argumento clásico nos presenta a la criatura como un ser primigenio que habitaba en las profundidades del planeta cuyo hábitat fue perturbado por la perpetración de pruebas nucleares en el Pacífico.

DE LA GRAN PANTALLA A LA PEQUEÑA VIÑETA

El éxito de la película en Estados Unidos, que ya tuvo su propio monstruo en los años treinta con *King Kong*, motivaría la producción de un remontaje americano, tomando escenas de la original japonesa e intercalándola con otras rodadas con actores estadounidenses. Sin embargo, la crítica social y profundidad argumental que pudiera tener la original se perdió, tomando apenas 16 minutos de *Gojira* para la creación de la que vendría a llamarse *Godzilla, King of the Monsters!*, dirigida por **Terry Morse** y estrenada en 1956. El enorme éxito en Japón y el salto a la fama de su productora, **Toho**, derivó en una franquicia imperecedera de películas de monstruos gigantes que eran constantemente exportadas a Estados Unidos. Así se creó un universo de monstruos japoneses enfrentados a **Godzilla**, tales como **King Ghidora**, **Mothra** o **Gamera**, lo cual engendraría su propio género, el *kaijū eiga* (literalmente, "películas de monstruos").

La fiebre de los monstruos gigantes en el cine fue tal que llegarían a aparecer en todo tipo de producciones. En los 7 años que siguieron al estreno de *Gojira* hasta el final de la **Era Atlas**, se estrenaron en Estados Unidos hasta 20 películas con monstruos gigantes. Desde el pulpo de *Surgió del fondo del mar* (1955) hasta el lagarto prehistórico *Reptilicus* (1961), pasando por arañas, saltamontes y hormigas radioactivas, pero también por los seres mitológicos de *Simbad y la princesa* (1958). La culminación del hermanamiento cinematográfico japoamericano llegaría con la coproducción en 1962 de *King Kong contra Godzilla* (cerrando, por cierto, el círculo etimológico: "Gojira" era la fusión de las palabras japonesas para "gorila" y "ballena"), otro éxito enorme que dejaría casi 3 millones de dólares en la taquilla americana (más de 12 veces lo puesto) y 350 millones de yenes en la japonesa (¡70! veces el presupuesto). Era evidente que a mediados de siglo el público pedía monstruos.

¡Y monstruos les dieron, también en los cómics! **Atlas**, en busca de nuevas ideas para seguir produciendo mensualmente material de entretenimiento para todos los públicos bajo la estricta mirada de la **Comics Code Authority**, se hizo eco del hambre monstruosa y dedicó, parcialmente, hasta cuatro cabeceras para presentarnos gigantescas y terroríficas criaturas de creación propia (o reinventadas a partir de mitos clásicos): *Strange Tales*, *Tales to Astonish*, *Tales of Suspense* y *Journey into Mystery*. No son títulos extraños para el aficionado a los superhéroes clásicos, dado que vieron nacer allí a varios de los más famosos personajes de la editorial: **Doctor Extraño, Hombre Hormiga, Iron Man, Thor…** Pero antes de ellos estas cabeceras eran antologías de relatos fantásticos, de ciencia-ficción y de terror, obras de género que se adaptaban a las exigencias del público. Y así llegaron los monstruos.

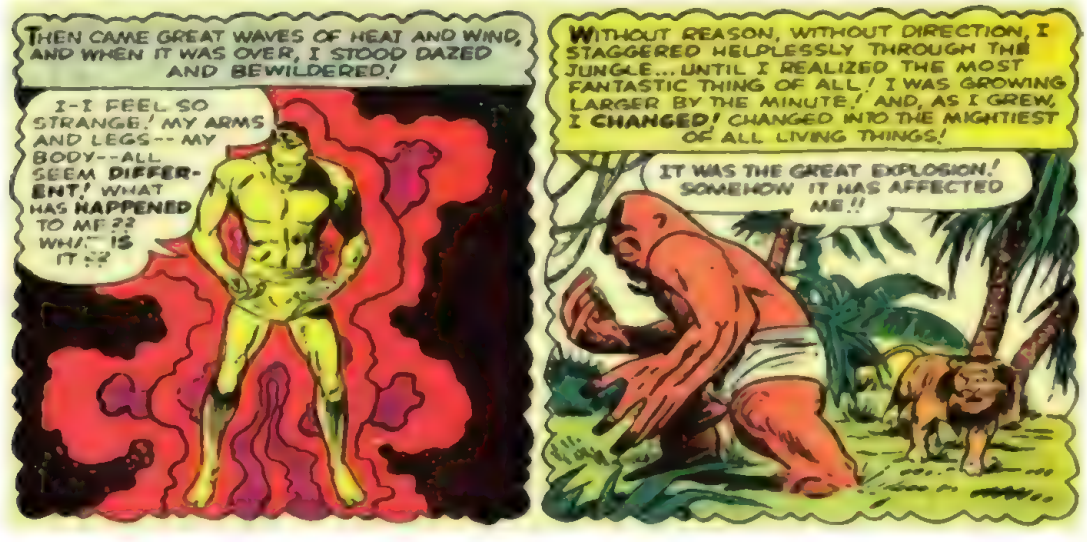

12¢
TALES TO
ASTONISH
34
AUG.
HAVE YOU EVER WONDERED WHY SOME STORIES BECOME COMIC MAGAZINE CLASSICS? WHEN YOU READ THE STARTLING, MYSTERIOUS "MONSTER AT MY WINDOW!" IN THIS GREAT ISSUE, YOU'LL LEARN THE ANSWER!
"MONSTER AT MY WINDOW!"

Más de medio centenar de criaturas, la mayoría de ellas creadas desde sus portadas por las manos de **Jack "El Rey" Kirby**, se pasearon mensualmente durante apenas un lustro por las publicaciones de **Atlas**. Y aunque sus diseños pueden parecer ciertamente redundantes, no lo eran tanto como sus orígenes. Sin embargo, a pesar de lo *camp*, derivativos o directamente absurdos que suenen en una descripción, vistos hoy en día con ojos de amantes de lo añejo y kyrbiano, es imposible no sentirse inmediatamente magnetizado por su presencia. Seres desproporcionados, de ojos saltones y bocas enormes; gigantes primigenios que habitan en las profundidades y creaciones humanas que salieron mal; criaturas mitológicas de todas las culturas fagocitadas en relatos insignificantes, pero que precisamente acercan al lector a esos mitos y a la Historia… Es necesario ponerse en situación, viajar a esa época, y mirar a través de los ojos de sus creadores para comprender la dificultad y, a su vez, la soltura con la que generaban mensualmente nuevos mitos de nombres estrambóticos y, sí, a menudo confusos y demasiado similares a otros, con incontables Rs y Gs en sus nombres, para una mayor rotundidad conceptual[1]. Pero que me aspen si al mirar a **Orrgo el Indómito**, a **Xemnu el Titán** o a **Googam, Hijo de Goom**, no se nos erizan los pelillos de la nuca por la (falsa) nostalgia de una época que muy probablemente no vivimos, pero que nos cautiva poderosamente.

NUEVA MITOLOGÍA PARA LA ERA DEL ÁTOMO

Es en esta aparente simpleza y repetición de los conceptos detrás de cada nuevo monstruo donde cerramos el círculo con el hito inicialmente mencionado: la segunda posguerra mundial y la correlativa Guerra Fría. ¿Qué tenían que ver **Kraa el Inhumano** o **Grottu el Rey de los Insectos** con **Eisenhower**, **Khrushchev**, la República Popular China o la Crisis de los Misiles en Cuba? La respuesta es más sencilla de lo que parece y nos retrotrae a **Godzilla**. Y es que, si la versión original japonesa convertía al monstruo en destructora alegoría del holocausto nuclear producido por las bombas atómicas, no serían pocos los monstruos que emularían, de un modo u otro, estos mismos orígenes. Aunque, por lo general, lo harían culpando (evidentemente) a soviéticos y comunistas, y conectando así con el macartismo y la mencionada necesidad de posicionarse editorialmente contra todo lo que oliera a "rojo".

Con los soviéticos en plena moratoria de pruebas nucleares en los años de ebullición monstruosa en **At-**

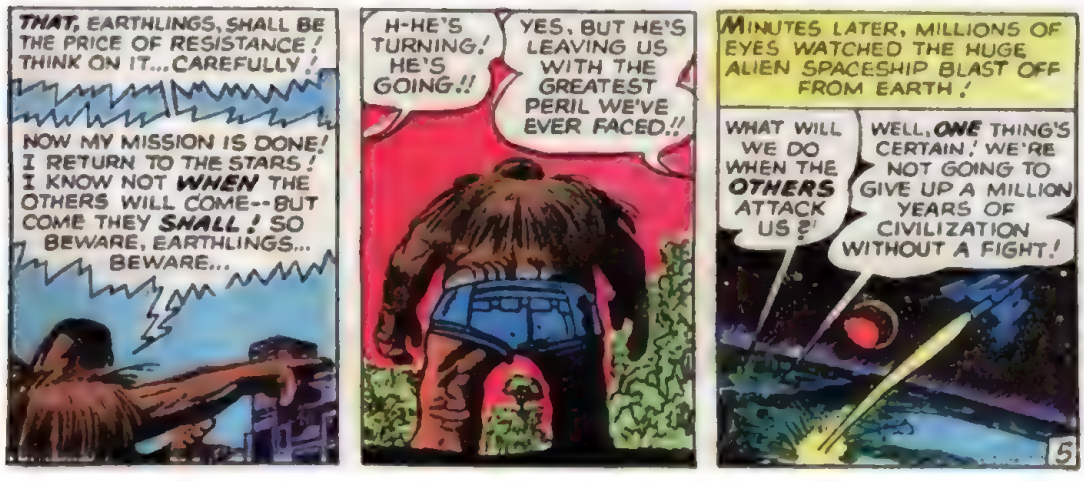

THEN CAME GREAT WAVES OF HEAT AND WIND, AND WHEN IT WAS OVER, I STOOD DAZED AND BEWILDERED!
I-I FEEL SO STRANGE! MY ARMS AND LEGS -- MY BODY -- ALL SEEM DIFFERENT! WHAT HAS HAPPENED TO ME??
WITHOUT REASON, WITHOUT DIRECTION, I STAGGERED HELPLESSLY THROUGH THE JUNGLE... UNTIL I REALIZED THE MOST FANTASTIC THING OF ALL! I WAS GROWING LARGER BY THE MINUTE! AND, AS I GREW, I CHANGED! CHANGED INTO THE MIGHTIEST OF ALL LIVING THINGS!
IT WAS THE GREAT EXPLOSION! SOMEHOW IT HAS AFFECTED ME!!

Kraa el Inhumano, un nativo africano afectado por pruebas atómicas secretas de la URSS.
(*Tales of Suspense* #18 USA, Jun. 1961)

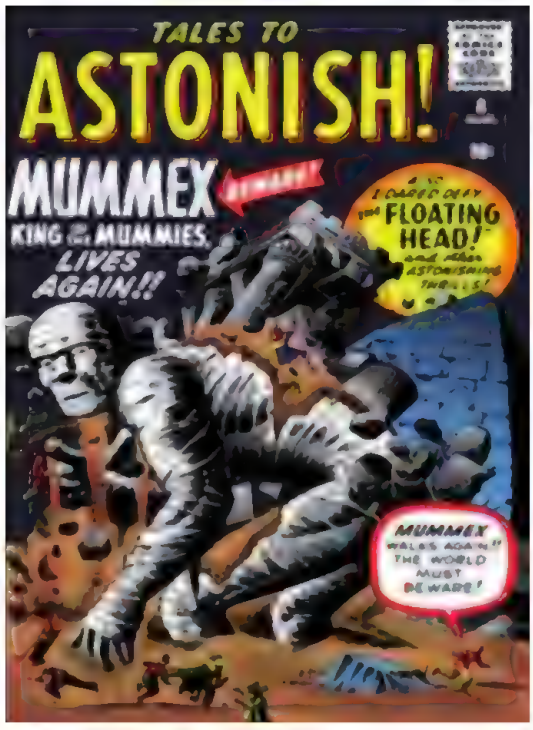
las Comics, desde noviembre de 1959 hasta septiembre de 1961, a menudo se mostraba a hombres que se autodenominaban "camaradas" realizando pruebas atómicas en lugares recónditos, lejos de las miradas americanas, y provocando la aparición de muchos de estos monstruos. En los ejemplos mencionados, **Kraa el Inhumano** era un miembro de una tribu africana que, tendida una trampa en un campo de pruebas secreto, acababa bombardeado por la contaminación atómica de los soviéticos, viéndose su cuerpo deformado hasta adquirir la forma de un gólem totémico. Por su parte, **Grottu** no es más que otro caso de lo mismo, aunque con otro recurso bastante recurrente, el de formas de vida irracionales que adquieren conciencia y un tamaño considerable a raíz de la radiación nuclear, en este caso, una hormiga gigante que se autoproclama "Rey de los Insectos". Por este mismo camino encontraríamos a **Monstro**, un pulpo gigante que atacaría la costa soviética después de que unas pruebas nucleares le otorgaran su desproporcionado tamaño (y su nada original nombre).

La Guerra Fría permitía estos acercamientos adoctrinadores, aunque vacuos e inofensivos respecto a la URSS. Prueba de ello es que se mostraban mucho menos conciliadores con la China comunista. Y es que, si los supervillanos contaban con **Garra Amarilla** o el propio **Fu Manchú**, esta nueva hornada de monstruos no podía pasar por alto la oportunidad y generó a uno de los más icónicos y emblemáticos de los monstruos **Marvel**: **Fin Fang Foom**, el ser dragontino perteneciente a una milenaria especie alienígena asentada en Asia que habría dado lugar a las leyendas y mitos relacionados con los dragones en China. Sin embargo, este horror amarillo resultó fácilmente manipulable y en su debut en *Strange Tales* #89 USA (Oct. 1961) era provocado por un joven chinoamericano (¿cómo no?) para guiarlo a un campamento comunista que el monstruo arrasaría en busca de su enemigo. Finalmente, el héroe devolvería al dragón a un sueño eterno, cumplido su deber. Sólo la inteligencia de un hijo de América podía derrotar al Comunismo, claro.

En cualquier caso, y volviendo al conflicto con los soviéticos, también se daban intentos de conciliación. Tanto es así que, a finales de 1961, en un futuro alternativo en el que ambos bandos estaban al borde de la destrucción total por la acumulación de armamento nuclear, veíamos nacer a **Lo-Karr, el Portador de la Condenación**. Estrambótico nombre para una gigantesca criatura alienígena que fulminaba con su mirada aquello que se pusiera en su camino… pero que, en realidad, era un robot creado por un científico pre-


THAT, EARTHLINGS, SHALL BE THE PRICE OF RESISTANCE! THINK ON IT...CAREFULLY!
NOW MY MISSION IS DONE! I RETURN TO THE STARS! I KNOW NOT WHEN THE OTHERS WILL COME--BUT COME THEY SHALL! SO BEWARE, EARTHLINGS... BEWARE...
H-HE'S TURNING! HE'S GOING!!
YES, BUT HE'S LEAVING US WITH THE GREATEST PERIL WE'VE EVER FACED!!
MINUTES LATER, MILLIONS OF EYES WATCHED THE HUGE ALIEN SPACESHIP BLAST OFF FROM EARTH!
WHAT WILL WE DO WHEN THE OTHERS ATTACK US?!
WELL, ONE THING'S CERTAIN! WE'RE NOT GOING TO GIVE UP A MILLION YEARS OF CIVILIZATION WITHOUT A FIGHT!
5

"Cuando lleguen aquí arrasarán vuestras ciudades, aplastarán vuestras armas y reducirán vuestra civilización a escombros." (*Journey into Mystery* #75 USA, Dic. 1961)



ocupado para mediar con las naciones en conflicto. Así, la criatura anunciaría la llegada próxima de una poderosa armada invasora de su especie que conquistaría el planeta, justo antes de desaparecer a ojos de los viandantes. En última instancia, esto provocaba una alianza de todas las naciones contra una futura amenaza común, mayor que todos ellos, alcanzando así una tregua y la paz deseada por el científico, el único hombre que sabía la verdad (y no, no se hacía llamar **Ozymandias**…).

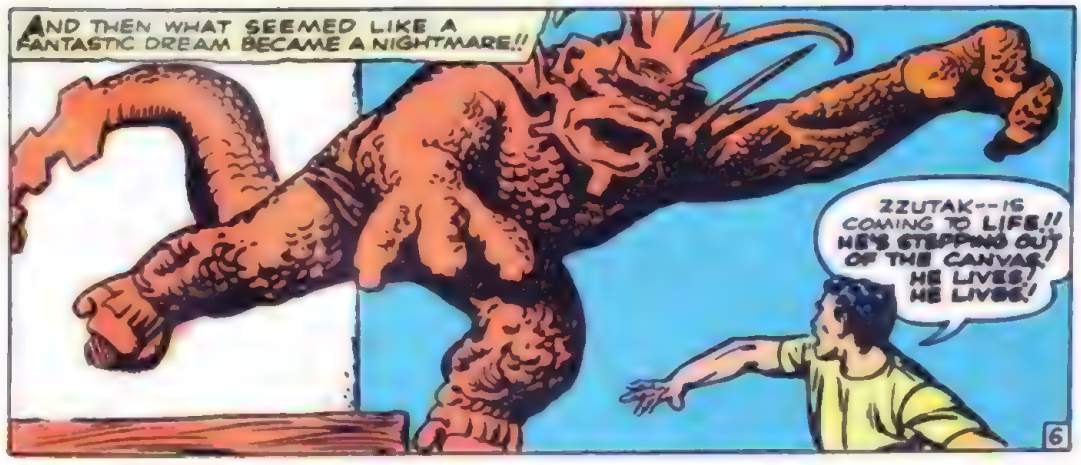
Sin embargo, estábamos hablando de tebeos de entretenimiento para jóvenes, no de panfletos políticos disfrazados de seres tentaculares. La mayoría de los monstruos que aparecieron en la **Era Atlas** eran criaturas anecdóticas que reflejaban la cultura, los intereses y las preocupaciones de la época, hasta el punto de que podían dividirse en tres tipos mayoritarios: alienígenas, experimentos humanos llevados demasiado lejos y seres primigenios habitando en el interior de la Tierra.

VINIERON DEL ESPACIO EXTERIOR…

Podía ocurrir que la criatura perteneciera a más de uno de los grupos. Es el caso de uno de los primeros, **Anuxa**, que debutó en enero de 1960 en *En Tales to Astonish* #7 USA. Su especie lo envió a la Tierra con la misión de asentarse y esperar a que la especie dominante, como en tantos otros planetas, se autodestruyera para proceder a la conquista. Al ser descubierto por un submarino nuclear, el monstruo lamenta que en su espera de un millón de años las guerras no hayan sido suficientes para alcanzar su propósito… Sin embargo, al contemplar el armamento nuclear disponible en aquel momento, regresa esperanzado al glaciar donde dormitaba, convencido de que el final no estaba lejos. Como decíamos, las preocupaciones de la época alimentaban estas historias, y el miedo motivado por la escalada armamentística estaba más que presente a mediados del siglo XX.

Pero estos monstruos también reflejaban temas más prosaicos de los que se hablaba en la época, con especial atención al cine más allá del de monstruos gigantes. Y es que en 1959 tuvimos, por ejemplo, una nueva iteración de *La Momia*, dirigida por **Terence Fisher** y protagonizada por **Peter Cushing** y **Christopher Lee** en la famosa productora británica **Hammer**. Este *remake* de la original americana de **Boris Karloff** redescubrió el interés por los misterios del Antiguo Egipto, y los cómics así lo absorbieron, aunque con monstruos de un tamaño más considerable. Así, en marzo de 1960 descubrimos a **Mummex, el Rey de las Momias**, un alienígena que buscaba a compatriotas naufragados en el Antiguo Egipto y que confundió los vendajes momificados con los trajes espaciales de su especie. Y en julio del mismo año despertó **Shagg, la Gran Esfinge de Guiza**, que resultó ser un monstruo mecánico del espacio exterior en estado de hibernación.

Preocupaba, pues, la posibilidad de hallar vida inteligente en otros planetas o, mejor dicho, que esa vida inteligente estuviera entre nosotros, ya fuera como un peligro o un aliado potencial. Pero esto no era menos preocupante que el hecho de que, del mismo modo que las armas mejoraban a gran velocidad, la inteligencia artificial comenzara a desarrollarse fuera de control en nuestros laboratorios. Lo que nos lleva al segundo grupo, los monstruos generados por la mano del hombre.


AND THEN WHAT SEEMED LIKE A FANTASTIC DREAM BECAME A NIGHTMARE!!
ZZUTAK--IS COMING TO LIFE!! HE'S STEPPING OUT OF THE CANVAS! HE LIVES! HE LIVES!
6

Zzutak, la Cosa que No Debería Existir (*Strange Tales* #88 USA, Sep. 1961)

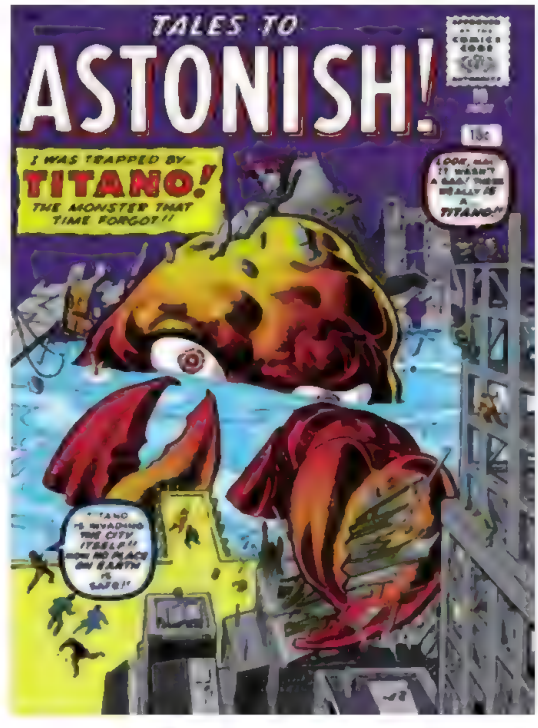
JUGANDO A SER DIOSES

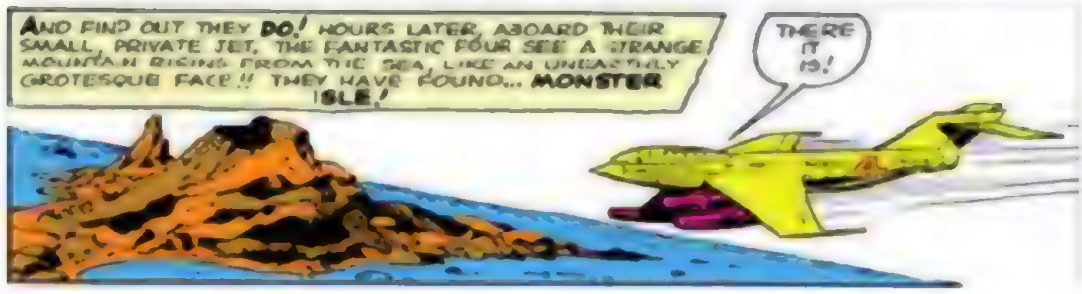
Dejando a un lado las criaturas relacionadas con experimentos químicos o armamentísticos (os sorprendería la cantidad de insectos y plantas que pueden recibir su puntual dosis de rayos y sueros de crecimiento "por error"), detengámonos un momento en la rebelión de las máquinas. Uno de los precursores en **Atlas** de estos monstruos, íntegramente mecánicos, debutó en diciembre de 1959 en *En Strange Tales* #72 USA y su nombre era **Coloso el Superordenador**. El relato nos presentaba un planeta Tierra gobernado en el año 2020 por una inteligencia artificial global (¿Internet, decís?) que construiría un gigantesco robot. La humanidad, convencida de haber sido traicionada, atacaba y destruía al **Coloso robótico**, procediendo a pedir explicaciones a la **IA**. ¿La respuesta? Conocedora del recelo que suscitaba su gobierno y de lo próximo que estaba su deterioro definitivo, el **Superordenador** construyó una copia antropomorfa de sí mismo que, por tanto, resultara más "amigable" a ojos de un ser humano, y su tamaño era el necesario para albergar toda la información contenida en la **IA**. Destruida la copia y dañada la original, la humanidad quedaba desamparada por su desconfianza y su destructiva impulsividad. Menos benévolos serían **Elektro**, otro superordenador que tomaría conciencia y se manifestaría en un robot maligno, o **Metallo**, la armadura viviente que tras ser pilotada por un fugado acabaría tomando consciencia propia.

Pero nunca fue más evidente la mano del hombre en la creación de criaturas terribles como cuando las historietas recurrían a la metanarrativa, es decir, al cómic dentro del cómic. Dos son los casos evidentes: **X el Desconocido**, que surgió en junio de 1961 en el *Tales to Astonish* #20 USA de la mente de un guionista de cómic que escribía su próxima historieta en una máquina de escribir encantada, resultando en la génesis del monstruo; y **Zzutak**, cuyo creador, en este caso un dibujante de cómics, recibía unas pinturas mágicas de un chamán azteca con el poder de dar forma tridimensional a todo aquello que dibujara. Por supuesto, la hibris llevaría al dibujante (con un conveniente parecido a **Kirby**) a utilizar un gigantesco lienzo, dando vida al monstruo en el *Strange Tales* #88 USA, de septiembre de 1961.

LO QUE EL TIEMPO SE OLVIDÓ

Al hilo de esa hibris, llegamos inevitablemente al tercer y último grupo, el de los habitantes primigenios de la Tierra, frecuentemente despertados por los seres humanos, como ya ocurriera con **Godzilla** y las explosiones nucleares. A este grupo pertenece también la usual fagocitación de mitos ajenos, adaptándolos y simplificándolos a la cultura americana para narrar estos relatos breves. Así, en la era **Atlas** tuvimos la reimaginación de **Polifemo**, el mítico cíclope de la **Odisea** (*Tales of Suspense* #10 USA) que aparecería, casualmente, en el mismo número en el que




AND FIND OUT THEY DO! HOURS LATER, ABOARD THEIR SMALL, PRIVATE JET, THE FANTASTIC FOUR SEE A STRANGE MOUNTAIN RISING FROM THE SEA, LIKE AN UNEASTHLY GROTESQUE FACE!! THEY HAVE FOUND... MONSTER ISLE!
THERE IT IS!

unos arqueólogos se topaban con **Medusa**. Aunque la más obscura revisitación la tendríamos con **Roc**, el águila gargantuesca presente en numerosas mitologías de Oriente Medio. ¿Cómo era posible que un ser tan culturalmente lejano y no demasiado prodigado apareciera en un tebeo juvenil a mediados de los años cincuenta? La respuesta, al comienzo de este artículo, donde mencionábamos ejemplos del *boom* monstruoso en el cine americano: el héroe se enfrentaba a un **Roc** bicéfalo en *Simbad y la princesa*, e incluso aparecía en el cartel de la película en 1958.

Y si **Simbad** era famoso, más lo eran las *20.000 leguas de viaje submarino* de **Richard Fleischer** en 1954 donde, efectivamente, contábamos con el calamar gigante. Y es que, aunque aún faltaba mucho para que *Tiburón* nos hiciera recelar de tomar un baño en la playa, el mar sería otra mina para los monstruos de **Atlas**: seres gigantescos procedentes de las profundidades submarinas: **Titano**, el monstruo crustáceo gigante; los **Gigantus** de la ciudad submarina de **Mu**; **Gargantus, la Cosa que Camina como un Hombre**… El miedo a lo desconocido habitaba en esas criaturas abisales más allá de lo explorado. Aquí se plantaron las semillas, junto con los monstruosos habitantes de las capas más bajas de la Tierra, para la posterior creación, ya en el Universo **Marvel**, de los **Desviantes**.

Esta especie de tiranos de la humanidad anteriores al **Diluvio Universal** (que en la continuidad marvelita fue provocado por los **Celestiales** como castigo a los **Desviantes**, con el consiguiente hundimiento de **Lemuria** y la **Atlántida**) acabaría atribuyéndose la creación de (o influencia en) la mayoría de los monstruos subterráneos de **Atlas** a través de retrocontinuidad. **Hombres Insecto**, **Hombres Lagarto**, **Hombres de Piedra**, el **Rro del Abismo Infinito**… todos ligados a los **Desviantes** y empezando a ser incorporados a la continuidad a finales de 1961 en *Fantastic Four* #1 USA, con el viaje de la **Primera Familia** a la **Isla de los Monstruos** (concepto en el que, ahora sí, se adelantarían a *Godzilla*, que no reunió a sus compañeros en una isla hasta 1968, en *Invasión extraterrestre* y la posterior *La isla de los monstruos*).

HACIA UNA EDAD DE BRONCE DE LOS MONSTRUOS

Herederos de la **Era Atlas** de los cómics, además de los monstruos que fueron recuperados para la continuidad como **Fin Fang Foom** u **Orrgo**, son aquellos seres que el maestro **Kirby** fue incorporando al **Universo Marvel**, especialmente a la serie de ***Los Cuatro Fantásticos***. Ya en ese primer número conocíamos a algunos como el **Tricéfalo** o **Ugu el Neolítico**, pero también vendrían **Giganto**, **Gormuu**, **Skreeal**… Toda una serie de criaturas que, reunidas o no en una isla monstruosa, conforman hoy en día un rincón añejo y atemporal del **Universo Marvel** que no habría sido posible sin esa era de incertidumbre que fue el período **Atlas** de la editorial.

Actualmente vivimos un revival de los monstruos, desde *Pacific Rim* hasta el renacimiento de *Godzilla* o el reciente gran simio en *Kong: La Isla Calavera*, que se verán las caras en una próxima película. Y los cómics no iban a ser menos. **Marvel** ya recuperó a la cazadora de monstruos **Elsa Bloodstone** durante las "Secret Wars", si bien en este caso se enfrentaba a una horda de **Marvel Zombies**. Más recientemente tuvimos una nueva iteración de los **Comandos Aulladores** con un equipo formado por diferentes monstruos **Marvel**, en el que robaba la función una cariñosa creación de **Kirby** en la era **Atlas: Orrgo el Conquistador**. En los ***Nuevos Vengadores*** de **Al Ewing** hemos presenciado el origen de ese híbrido entre **Godzilla** y el jingoísta **Nuke** que es el **Kaiju Americano**. Y hasta el kirbyano **Dinosaurio Diabólico** tiene cabecera propia acompañando a **Moon Girl**, la inhumana de 8 años más inteligente del planeta.

Como reflejo de este intento de crear un nueva era monstruosa, ahora llega a España el despreocupado minievento de pura y dura diversión a mayor gloria de la **Era Atlas** en *Monsters Unleashed!*, título homenaje a la revista setentera de terror en la que los relatos los protagonizaban monstruos más clásicos como el **Hombre Lobo** o el **Monstruo de Frankenstein**. Nada que ver con nuestros estrafalarios amigos kyrbianos de nombres rimbombantemente ominosos. Este año tendremos un destino vacacional perfecto en la **Isla de los Monstruos**. ¡No olvidéis vuestros trajes de baño antirradiación! ■

(1) Trabalenguas memorístico. Intentad leer todos estos nombres seguidos y apuntad después en un papel cuántos recordáis. Quien más escriba, con todas las Rs y Gs en su cantidad y lugar, gana:

Gorgilla, Gorgolla, Grogg, Rro, Rorgg, Orrgo, Orogo, Sporr, Spragg, Shagg, Kraa, Krang, Kraggoom, Dragoom, Droom, Groot, Gruto.

MARVEL ESPAÑA

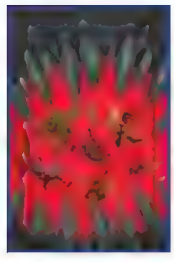
J U N I O D E 2 0 1 7

☑ **MARVEL AGE 18**

Con toda la información que necesitas para estar al día de cuanto ocurre en La Casa de las Ideas. Este mes: las consecuencias de la guerra de Los Inhumanos contra La Patrulla-X. ¡Y además, todo Marvel España para el mes de julio!

Comic-book. 24 pp.

¡GRATIS!



☐ **MONSTERS UNLEASHED! 2 DE 6**

Con The Avengers 1.MU y Spider-Man/Deadpool 1.MU

Los monstruos están invadiendo la Tierra desde los cielos. Una alineación estrella de Los Vengadores ha de combatir contra estas gigantescas criaturas, y pronto la situación será tan desesperada que incluso habrá que recurrir a la ayuda de... Masacre.

Por Jim Zub, Sean Izaakse, Joshua Corin y Tight Walker

Comic-book. 72 pp. 4,50 €

9770005518008000002

☐ **MONSTERS UNLEASHED! 3 DE 6**

Con Monsters Unleashed 2 y All-New X-Men 1.MU

Todos los grandes héroes del Universo Marvel están luchando contra sucesivas oleadas de terribles hordas de monstruos. En medio del caos, Elsa Bloodstone podría ser la única persona capaz de salvar a la Tierra del apocalipsis... o de provocar un fin devastador.

Por Cullen Bunn, Greg Land, Jeremy Whitley y Carlo Barberi

Comic-book. 72 pp. 4,50 €

9770005518008000003

TERMINA LA CONSPIRACIÓN DEL CLON

☐ **EL ASOMBROSO SPIDERMAN 128**

Con The Clone Conspiracy 5, The Amazing Spider-Man v4, 24, Silk v2, 17 y The Prowler v2, 5

Con la conclusión de "Los muertos viven: La conspiración del clon" y todos sus cruces. El Chacal toma medidas drásticas contra Spidey y todos sus enemigos. Su último golpe amenaza toda la vida sobre la Tierra. Es el cómic del que todo el mundo hablará durante años.

Por Dan Slott, Jim Cheung, Giuseppe Camuncoli, Robbie Thompson y otros

Tomo. 96 pp. 5,95 €

Cover Gabriele Dell'Otto: 9770005339009001 28

Cover Mark Bagley: 9770001339003001 28

☐ **EL ASOMBROSO SPIDERMAN: RENUEVA TUS VOTOS 4**

Con The Amazing Spider-Man: Renew Your Vows v2, 4

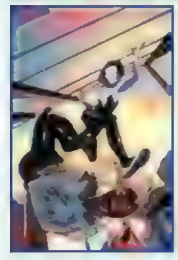
Peter, Mary Jane y Annie están por fin juntos como una familia superheroica y listos para hacer frente a su nuevo villano: El Hombre Topo. Los Parker puede que hayan derrotado antes a Regente, pero el peor enemigo de Los Cuatro Fantásticos no se lo pondrá fácil.

Por Gerry Conway y Ryan Stegman

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005516004000004

SIGUE EL CRUCE CON SPIDER-GWEN



☐ **SPIDER-MAN 13**

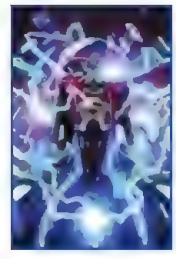
Con Spider-Man v2, 13 y Spider-Gwen v2, 17

Con los capítulos tres y cuatro del cruce con Spider-Gwen. La aventura de Miles y Gwen les lleva de regreso a la dimensión de ésta, en busca de alguien muy importante para Spidey... ¡pero algo pondrá en desacuerdo a nuestros héroes arácnidos!

Por Brian Michael Bendis, Jason Latour, Sara Pichelli y Robbi Rodriguez

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005502007000013



☐ **INHUMANOS VS. PATRULLA-X 4**

Con Inhumans Vs. X-Men 4

Los jóvenes inhumanos trazan un plan para infiltrarse en la Isla Muir. Lo único que se interpone en su camino: Magneto. Mientras tanto, Medusa y otros miembros de la Familia Real tratan desesperadamente de escapar de El Limbo... y un mutante cambia de bando.

Por Charles Soule, Jeff Lemire y Javier Garrón

Comic-book. 32 pp. 2,50 €

Cover Leinil Yu: 9770005513003000 04

Cover Michael Cho: 9770001513007000 04

☐ **INHUMANOS VS. PATRULLA-X 5**

Con Inhumans Vs. X-Men 5

Karnak contra Fantomex, mientras Medusa y su equipo tratan de liberar su arma secreta: Rayo Negro. Mientras, La Patrulla-X lanza su último golpe para eliminar la Nube Terrígena. ¿Acabarán con ella antes de que aniquile a su especie?

Por Charles Soule, Jeff Lemire y Javier Garrón

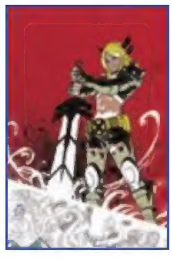
Comic-book. 40 pp. 2,95 €

Cover Leinil Yu: 9770005513003000 05

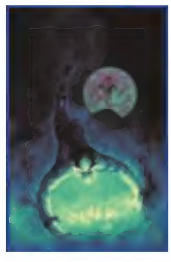
Cover Michael Cho: 9770001513007000 05

☐ **LA NUEVA PATRULLA-X 50**
Con All-New X-Men v2, 18
Cruce con "Inhumanos Vs. Patrulla-X". El joven Cíclope ha vivido a la sombra de su predecesor, pero también ha descubierto la verdad detrás del ataque del Scott adulto contra Los Inhumanos. Y ahora, alguien tendrá que pagar.
Por Dennis Hopeless y Mark Bagley
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005471006000 50

☐ **LA IMPOSIBLE PATRULLA-X 61**
Con Uncanny X-Men v4, 18
Cruce con "Inhumanos Vs. Patrulla-X". La invasión mutante contra Nueva Attilan ha terminado. Magneto ahora trata de desplegar su recién adquirido ejército mutante. ¿Pero acaso ha llevado su misión demasiado lejos?
Por Cullen Bunn y Edgar Salazar
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005458007000 61

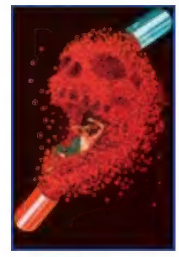


☐ **LA EXTRAORDINARIA PATRULLA-X 19**
Con Extraordinary X-Men 19
Cruce con "Inhumanos Vs. Patrulla-X". Magik es una de las claves del plan mutante para conquistar Nueva Attilan. Cuando sus demonios internos salgan a la superficie, ¿perderá Illyana el control sobre la ciudad... y sobre sí misma?
Por Jeff Lemire y Eric Koda
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005499000000 19

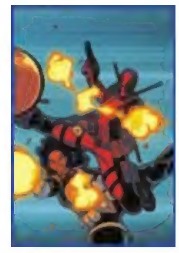


☐ **INHUMANOS 36**
Con The Uncanny Inhumans 19
Cruce con "Inhumanos Vs. Patrulla-X". Máximus el Loco ha descubierto la fórmula para crear los cristales terrígenos. Con su recién formado escuadrón de villanos inhumanos, está recorriendo el mundo para reunir los ingredientes.
Por Charles Soule y Kim Jacinto
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005483009000 36

☐ **EL VIEJO LOGAN 77**
Con Old Man Logan v2, 16-18
En el espacio, nadie puede oír tus garras. Después de una desastrosa misión de rescate, Logan está atrapado en el vacío del espacio, perseguido por El Nido. Pero, espera... ¿además Logan ha vuelto a los Baldíos? ¿Cómo es eso posible? Saga completa.
Por Jeff Lemire y Andrea Sorrentino
Comic-book. 64 pp. 4,25 €
9770005446004000 77

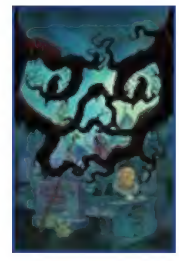


☐ **LEGIÓN 6 DE 12**
Con X-Men Legacy v2, 11 y 12
Destinado a destruir a los mutantes, Legión trata de descubrir si las predicciones son correctas, lo que le lleva a hacer un trato con su propia mente para encontrar las respuestas. Pero una terrible verdad le llevará a tomar medidas extremas.
Por Simon Spurrier, Paul Davidson y Tan Eng Huat
Comic-book. 48 pp. 3,50 €
9770005508009000 06

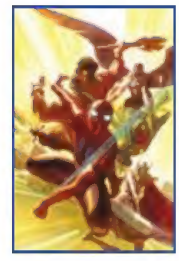


☐ **MASACRE 16**
Con Deadpool v6, 24 y 25
El último capítulo de "Paciente Cero". ¿Qué está dispuesto a hacer Wade con tal de proteger a sus seres queridos? Y además, la historia de Masacre 2099 llega a su fin. Las dos hijas del Mercenario Bocazas luchan por el legado de éste.
Por Gerry Duggan, Matteo Lolli y Scott Koblish
Comic-book. 72 pp. 4,50 €
9770005500003000 16

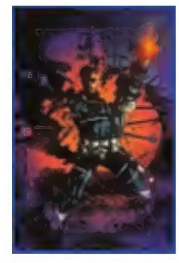
☐ **MASACRE Y LOS MERCENARIOS 5**
Con Deadpool & The Mercs For Money v2, 3 y 4
¡Descubre a los nuevos Mercenarios! Espera, un nuevo grupo... ¿ya? ¡Puedes creerlo! Y no es porque el viejo grupo lo dejara, pero te aseguramos que el nuevo te volverá loco. Incluye dos simios, Dominó lo lidera y a Wade no le va a gustar nada de nada...
Por Cullen Bunn e Ibán Coello
Comic-book. 48 pp. 3,50 €
9770005515007000 05



☐ **IMPOSIBLES VENGADORES 51**
Con The Uncanny Avengers v3, 20
El contraataque de Cráneo Rojo contra el escuadrón de unidad está próximo a alcanzar el éxito. Los antiguos miembros del grupo están siendo torturados por sus propios miedos y sus errores del pasado.
Por Gerry Duggan y Pepe Larraz
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005469003000 51



☐ **VENGADORES 81-4**
Con The Avengers v6, 4
Continúa la guerra contra Kang. Los Vengadores dan la vuelta al plan de su enemigo, al adoptar una de sus tácticas. Ahora, El Conquistador no tiene ningún lugar al que escapar ni donde esconderse... ¡excepto por la corriente del tiempo en sí misma!
Por Mark Waid y Mike del Mundo
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005436005000 81

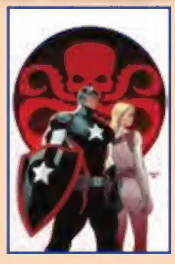


☐ **VENGADORES INDIGNADOS 4**
Con Occupy Avengers 4
¡El regreso del Nick Furia original! Espera... ¿no está muerto? El caso es que alguien que se parece mucho a él quiere asesinar a Clint Barton y su grupo de Vengadores Indignados. Además, ¿ha encontrado Lobo Rojo el amor?
Por David F. Walker y Carlos Pacheco
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
9770005514000000 04

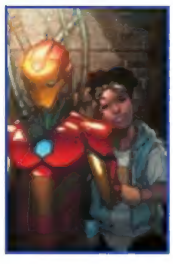
☐ **VENGADORES U.S.A. 3**
Con U.S.Avengers 3
¡Socialismo salvaje! ¡Nuestro grupo golpea a los grandes líderes empresariales en su propia cara! ¿Hay circunstancias atenuantes o nos hemos vuelto locos? Tendrás que leer el cómic para descubrirlo. Además, Cráneo Dorado lanza su ataque.
Por Al Ewing y Paco Medina
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000551700100003

☐ **CAMPEONES 5**
Con Champions 5
¡Oh, vaya! Ahora que Los Campeones habían puesto en marcha su movimiento, llega Masacre-Gwen para arruinarlo... ejem, para mejorarlo, queremos decir en realidad. Y aparece en escena con su inimitable estilo. ¿Cómo reaccionarán nuestros chicos?
Por Mark Waid y Humberto Ramos
Comic-book. 32 pp. 2,50 €
977000551000200005

EL CAMINO A "IMPERIO SECRETO"



☐ **ROGERS * WILSON: CAPITÁN AMÉRICA 81-10**
Con Steve Rogers: Captain America 10 y 11 y Sam Wilson: Captain America 18
Empieza el camino a "Imperio Secreto". En el día después del juicio contra Maria Hill, llega un nuevo director de SHIELD que va a cambiar las reglas del juego. Mientras, los problemas de Sam Wilson se intensifican... ¡y la ciudad arde!
Por Nick Spencer, Jesús Saiz y Daniel Acuña
Comic-book. 72 pp. 4,50 €
977000543800900081

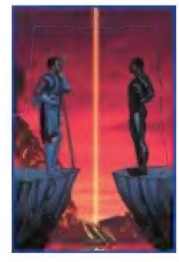


☐ **INVENCIBLE IRON MAN 79-4**
Con Invincible Iron Man v6, 4
Riri continúa descubriendo lo que significa ser un héroe en el mundo actual. Sus acciones están teniendo un poderoso efecto a lo largo del mundo. Tony no sólo le dejó una lista de cosas que cuidar, sino también un montón de enemigos que podrían destruir su legado.
Por Brian Michael Bendis y Stefano Caselli
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000544300300079

☐ **VICTOR VON MUERTE: IRON MAN 5**
Con Infamous Iron Man 5
¿Cuál es el secreto de Muerte? ¿Por qué, después de todo lo que ha hecho para destruir y castigar a la humanidad, está determinado a convertirse en un héroe? Descubre aquí la respuesta. ¿Puedes confiar en algo que diga o haga? Además: un nuevo adversario.
Por Brian Michael Bendis y Alex Maleev
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000551200600005

☐ **THOR: DIOSA DEL TRUENO 73**
Con The Mighty Thor v3, 16
Sigue "La guerra Asgard-Shi'ar". No todos los dioses son iguales. Los dioses Shi'ar se han infiltrado en Asgard, han secuestrado a Thor y la han obligado a ser una de las contendientes en su desafío de dioses. ¿El premio? No matarán a la gente de Midgard.
Por Jason Aaron y Russell Dauterman
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000544400000073

☐ **EL ALUCINANTE HULK 61**
Con The Totally Awesome Hulk 16
Con el siguiente capítulo de "Duelo en la Gran Manzana", la saga que une al Alucinante Hulk, Seda, Ms. Marvel y Shang-Chi. ¿Quién está detrás de la reunión de todos estos héroes de origen asiático? ¡No se trata de quien tú piensas!
Por Greg Pak y Mahmud Asrar
Comic-book. 24 pp. 2,50 €
977000546200400061



☐ **PANTERA NEGRA 12**
Con Black Panther v6, 12
El epílogo de "Una nación bajo nuestros pies". El polvo se asienta y la paz vuelve a Wakanda una vez más. Al menos sucederá siempre que sus líderes políticos se pongan de acuerdo, y T'Challa está ahora en el lugar que menos imaginaba: una república.
Por Ta-Nehisi Coates y Brian Stelfreeze
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000550300400012

☐ **DOCTOR EXTRAÑO 17**
Con Doctor Strange v3, 17
En "Los últimos días de la magia", la misteriosa criatura llamada Señor Agonía ayudó al Doctor Extraño a derrotar al Empirikul. Pero no te confundas: Agonía no es un héroe y ahora enseñará a Extraño el verdadero significado de su nombre.
Por Jason Aaron y Frazer Irving
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000550100000017

☐ **GUARDIANES DE LA GALAXIA 52**
Con Guardians of The Galaxy v4, 17 y 18
Continúa "Varados". Un doble episodio dedicado a Gamora, la mujer más peligrosa de toda la galaxia, que no parará hasta llegar hasta Thanos, y a Angela. ¿Podrá encontrar un nuevo hogar entre los héroes? ¿Se despedirá para siempre de los Guardianes?
Por Brian Michael Bendis y Valerio Schiti
Comic-book. 48 pp. 3,50 €
977000547600100052

☐ **MAPACHE COHETE 30-3**
Con Rocket Raccoon v3, 3
¿Sabes en qué son buenos los mapaches? ¡En ser cazados! ¿Sabes quién es un excelente cazador? ¡Kraven! ¿Sabes quién piensa que estas dos afirmaciones son absolutamente falsas? ¡Mapache Cohete!
Por Matthew Rosenberg y Jorge Coelho
Comic-book. 24 pp. 2,50 €
977000548500300030

☐ **MARVEL UNIVERSE PRESENTA 9**
Con Marvel Universe. Ultimate Spider-Man 4
¡El cómic Marvel para todos los públicos! Búmerang quiere eliminar a Nick Furia y sólo Spidey puede impedirlo. Y también: los amigos de Spiderman contra Juggernaut y Batroc. Adaptación al cómic de la serie de animación de Disney XD.
Por Eugene Son, Frank Tieri y Nuno Plati
Comic-book. 24 pp. 1,95 €
977000550600500009

☐ **100 % MARVEL. ULTIMATES 2**
Con The Ultimates v3, 6-12
Cruce con "Civil War II". Una vez le llamaron El Devorador de Mundos. Pero ahora, al fin, su interminable hambre voraz ha sido curada. ¿Hay un precio oculto? ¿Qué significa arrancar nueva vida de la muerte? ¿Qué significa ahora ser... Galactus?
Por Al Ewing y Christian Ward
Libro con solapas. 168 pp. 15,00 €
978-84-9094-995-5

☐ **100 % MARVEL. ANGELA 2**
Con Angela: Queen Of Hel 1-7
Último tomo. Fue secuestrada de Asgard, exiliada a Heven y luego perdió a su mayor compañera. Ahora Angela descenderá hasta las más oscuras profundidades para salvar a Sera… ¡y además se convertirá en la nueva reina de Hel! Descubre el último capítulo de la saga.
Por Marguerite Bennett, Kim Jacinto y Stephanie Hans
Libro con solapas. 160 pp. 14,50 €
978-84-9094-996-2

☐ **100 % MARVEL. SPIDER-GWEN 2**
Con Spider-Gwen v2, 9-15 y Annual 1
Después de los hechos de "Spiderwomen", la vida de Gwen está del revés, con el Capitán Frank Castle enfrentado con ella. ¿Tiene alguna oportunidad contra las acciones de castigo de Castle?
Por Jason Latour y Robbi Rodriguez
Libro con solapas. 200 pp. 18,95 €
978-84-9094-997-9

☐ **100 % MARVEL. MATANZA 3**
Con Carnage v2, 11-16
Último tomo. Los supervivientes de la fuerza de asalto destinada a eliminar a Matanza han seguido a Cletus Kasady hasta su propia trampa. Rodeados de monstruos que han sido infectados por el simbionte y sin ningún sitio en el que esconderse, ¿cuántos pueden sobrevivir?
Por Gerry Conway y Mike Perkins
Libro con solapas. 136 pp. 12,50 €
978-84-9167-008-7

¡NUEVA SERIE!

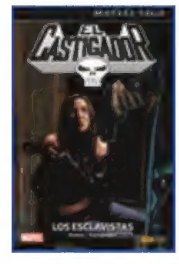
☐ **100 % MARVEL HC. JESSICA JONES 1**
Con Jessica Jones 1-6
Después de más de una década, Jessica Jones vuelve a tener serie propia. Desde entonces, muchos han ocultado sus secretos, y sólo una mujer tan especial como ella puede descubrirlos. Investigaciones Alias ha vuelto a abrir y su primer caso podría ser el más peligroso de todos. El fabuloso equipo creativo que lo empezó todo regresa para ofrecerte la colección que no querrás perderte.
Por Brian Michael Bendis y Michael Gaydos
Libro en tapa dura. 160 pp. 15,00 €
978-84-9094-998-6

¡NUEVA SERIE!

☐ **100 % MARVEL HC. THANOS 1**
Con Thanos v2, 1-6
El más diabólico individuo del Universo Marvel consigue serie propia y pone en marcha un plan de venganza contra todos aquellos que podrían oponérsele. Por desgracia para el Titán Loco, está también inmerso en una lucha con su propia familia. Ven con nosotros al lado oscuro de la galaxia...
Por Jeff Lemire y Mike Deodato
Libro en tapa dura. 160 pp. 15,00 €
978-84-9094-999-3

EMPIEZA "UN NUEVO DÍA"

☐ **MARVEL SAGA 33. EL ASOMBROSO SPIDERMAN 14**
Con Spider-Man: Swing Shift y The Amazing Spider-Man 546-551
¡El amanecer de una era del trepamuros! Tras los devastadores sucesos de "Un día más", Peter Parker deja el pasado atrás y afronta "Un nuevo día". La vida del trepamuros ha cambiado como nunca antes lo había hecho. Presencia ahora la llegada de nuevos amigos, nuevos villanos y algunas caras familiares, de la mano de Dan Slott y Steve McNiven.
Por Dan Slott, Marc Guggenheim, Phil Jimenez, Steve McNiven y Salvador Larroca
Libro en tapa dura. 232 pp. 19,50 €
978-84-9167-000-1



☐ **MARVEL SAGA 34. EL CASTIGADOR 6**
Con MAX: Punisher 25-30
Con "Los esclavistas". En una lluviosa noche, Frank Castle acaba brutalmente con una banda de criminales albanos que amenazaban a una joven mujer. Su nombre es Viorica, es de Moldavia, y cuando narre a Frank su historia, será cuando la sangre empiece realmente a correr. ¿Podrá un único hombre desarticular la terrible red de corrupción importada desde los Balcanes?
Por Garth Ennis y Leandro Fernández
Libro en tapa dura. 160 pp. 15,00 €
978-84-9167-001-8

ATEMPORAL IMPRESCINDIBLE

☐ **MARVEL HÉROES 81. EL CASTIGADOR: DIARIO DE GUERRA**

Con Punisher War Journal 1-24

La brillante etapa de Carl Potts y Jim Lee al frente de la segunda colección abierta de la que gozara Frank Castle. Si eres un jefe mafioso, un asesino a sueldo o un mero matón, un día acabarás en el Diario de Guerra de El Castigador. Mientras Frank sigue con su misión, se cruzará en el camino de algunos de los más importantes héroes del Universo Marvel, como Spiderman, Daredevil, Lobezno y muchos más.

Por Carl Potts, Jim Lee, Mike Baron, Dave Ross y otros

Libro en tapa dura. 632 pp. 39,95 €

978-84-9167-003-2

☐ **MARVEL GOLD. IRON MAN: CUANDO MUERE LA INOCENCIA**

Con Iron Man 209-214 y Annual 8

¡Siguen las aventuras de Iron Man dentro de su etapa de la armadura plateada! Con el regreso de Morgana Le Fey, el Láser Viviente, la historia nunca contada de Happy Hogan y la visita de un nuevo Dominic Fortune, Spiderwoman y Factor-X.

Danny Fingeroth, Mark Bright, Bob Harras, Paul Neary y otros

Libro con solapas. 192 pp. 17,95 €

978-84-9167-002-5

☐ **MARVEL LIMITED EDITION. HOMBRE LOBO 2**

Con The Tomb Of Dracula 18, Werewolf By Night 15-30, Giant-Size Creatures 1, Monsters Unleashed 6 y 7 y Giant-Size Werewolf 2 y 3

Segundo de los tres libros dedicados a recopilar la etapa clásica de un título de culto de la Marvel terrorífica de los noventa. El día que cumple 18 años, Jack Russell descubre que ha heredado la maldición de su padre: la licantropía.

Por Marv Wolfman, Gene Colan, Mike Ploog, Don Perlin y otros

Libro en tapa dura. 448 pp. Precio por determinar

978-84-16986-12-5

☐ **COLECCIÓN EXTRA SUPERHÉROES 71. CAPITÁN MARVEL 4**

Con Captain Marvel v4, 7-25

¡Último tomo! La extraordinaria colección del Capitán Marvel escrita con personalísimo estilo por Peter David llega a su fin. Durante todo este tiempo, Genis-Vell ha tratado de estar a la altura de la leyenda de su padre. ¿Ha sido suficiente? Llega la hora del último adiós, y nadie está a salvo.

Por Peter David, ChrisCross, Aaron Lopestri y otros

Tomo. 432 pp. 19,95 €

978-84-9167-004-9

EVENTO

☐ **MARVEL DELUXE. VvX: LOS VENGADORES VS. LA PATRULLA-X 1**

Con Avengers Vs. X-Men 0-5 e Infinite Comics

Primer tomo de los dos de los que consta este evento. La Fuerza Fénix se dirige hacia la Tierra, y su llegada podría significar el renacimiento de la raza mutante, pero también la condenación de todo el planeta. Cíclope está convencido de lo primero, mientras el Capitán América, Iron Man y el presidente temen lo segundo. Es entonces cuando Los Vengadores se dirigen hacia Utopía, la isla-estado donde habita La Patrulla-X... ¡Y comienza la mayor batalla que haya tenido lugar jamás, un combate que se extenderá por todo el globo!

Por Brian Michael Bendis, Jason Aaron, Jonathan Hickman, Frank Cho, John Romita Jr., Olivier Coipel y otros

Libro en tapa dura. 200 pp. 19,95 €

978-84-9167-005-6

EVENTO

☐ **MARVEL DELUXE. VvX: LOS VENGADORES VS. LA PATRULLA-X 2**

Con Avengers Vs. X-Men 6-12 e Infinite Comics

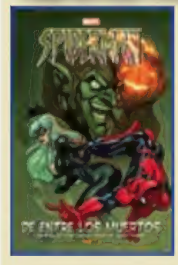
La conclusión del evento que cambió la faz del Universo Marvel. La Fuerza Fénix ha llegado a la Tierra y se ha hecho carne: todo cambia. La guerra de La Patrulla-X contra Los Vengadores da un giro inesperado y se extiende hasta el último confín. ¿Qué ocurrirá además cuando La Bruja Escarlata y Hope unan fuerzas?

Por Jonathan Hickman, Matt Fraction, Olivier Coipel, Adam Kubert y otros

Libro en tapa dura. 264 pp. 23,95 €

978-84-9167-006-3

ATEMPORAL IMPRESCINDIBLE



☐ **MARVEL INTEGRAL. SPIDERMAN INTEGRAL: DE ENTRE LOS MUERTOS**

Con Marvel Knights: Spider-Man 1-12

La peor pesadilla de Spiderman se ha hecho realidad. Uno de sus enemigos ha descubierto su identidad secreta y está usando esa información para golpear a la familia de Peter Parker. Ahora, Tía May ha sido secuestrada, y Mary Jane puede ser la siguiente. Forzado a un terrible juego del gato y el ratón, Spidey tendrá que enfrentarse a todos sus grandes enemigos, en una de sus mejores y más excitantes sagas del siglo XXI.

Por Mark Millar, Frank Cho y Terry Dodson

Libro en tapa dura. 312 pp. 25,00 €

978-84-9167-007-0

TM y © 2015 Nik. Todos los derechos reservados.